NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

10/04 Ausgabe 89 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZ

PAPER MARIO 2

6-SEITEN-TEST: Der RPG-Hit im Check! So gut wie auf dem N64?

BERND FAKESCH

„DER NINTENDO DS IST REVOLUTIONÄR!"

EXKLUSIV-INTERVIEW: Der Chef von Nintendo Deutschland packt aus.

EXKLUSIV-REPORTAGE

RESIDENT EVIL 4

ENTHÜLLT: Die Entwickler verraten heiße Details zum Horrorschocker! Mit brandneuen Screenshots und Resident-Evil-Historie.

ZURÜCK IN DEN UNTERGRUND

NEED FOR SPEED 2

GENIAL: Der zweite GameCube-Teil der Rennspiel-Serie ist besser denn je!

KNALLHARTE ACTION-KOST

CALL OF DUTY

HEISS: Der berühmte PC-Ego-Shooter ballert sich auf den GameCube.

4 194372 903306 10

EDITORIAL

Wann kommt

GAMECUBE 2?

2005? 2006? 2007? Wir wissen es!

DAS NEXT-GEN-RENNEN IST ERÖFFNET!

Die Hoffnungen, mit technisch überlegenen Konsolen den Vorsprung der wesentlich früher gestarteten PlayStation 2 einholen zu können, haben sich weder bei Nintendo noch bei Microsoft erfüllt. Aus diesem Grund machten sowohl Nintendo als auch Microsoft frühzeitig klar, dass die Nachfolger von GameCube und Xbox zeitgleich mit der PlayStation 3 erscheinen sollen. Allerdings wusste man bislang überhaupt nicht, wann es so weit sein könnte. Zwischen Ende 2004 und 2007 war bis vor kurzem quasi jeder Zeitpunk denkbar. Die Situation hat sich nun jedoch geändert. Sony äußerte sich nämlich Anfang Juli erstmals konkret zur PlayStation 3. Demnach wird es nach dem PSP-Launch in Japan (der ist Ende des Jahres) dort einen „Premier Event" für ihr „next system" geben. Bereits auf der E3 im Mai nächsten Jahres werden spielbare Demos von PlayStation-3-Titeln zu sehen sein, weswegen man davon ausgehen kann, dass die Konsole im Herbst 2005 in Japan und den USA erscheint. Europa ist wie üblich mit ein paar Monaten Verspätung vermutlich Anfang 2006 dran. Das dürfte dann auch der Zeitpunkt sein, an dem Nintendo und Microsoft mit GameCube- und Xbox-Nachfolgern am Start sein werden. Die Zeit bis dahin können Nintendo-Jünger prima überbrücken – und zwar mit dem Nintendo DS, der im Frühjahr 2005 in Deutschland erscheinen wird. Auf was sich Nintendo-Gamer sonst noch gefasst machen dürfen, verraten wir in dieser Ausgabe im Exklusiv-Interview mit Dr. Bernd Fakesch, dem Deutschland-Chef von Nintendo.

HIGHLIGHTS IN DIESEM MONAT

In dieser N-ZONE tummeln sich einige echte Highlights. Beispielsweise nehmen wir *Resident Evil 4*, *Need for Speed Underground 2*, *Call of Duty* und *WWE: Day of Reckoning* genauer unter die Lupe und testen mit *Catwoman*, *Wario Ware* und *Paper Mario 2* einige wirklich namhafte GameCube-Titel. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

SOMMER?! WO?
Der Redaktion wurde gesagt, die aktuelle Jahreszeit sei der Sommer. Seitdem wird fieberhaft recherchiert, wer an den unsommerlichen Temperaturen schuld ist. War es Wario?

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Kerstin Springer (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Florian Hannich (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Yves Nawroth (Redaktion)

INHALT 10/2004

NEWS

6 Allgemeine News
60 Import-News

REPORTAGE

10 Interview mit dem Nintendo-Chef
14 Resident Evil 4

RUBRIKEN

19 Abonnenten-Werbung
79 Abonnenten-Werbung
83 Abonnenten-Werbung
76 Feedback
70 Hardware & Zubehör
96 Impressum
38 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
72 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Asterix & Obelix XXL 57
Batman: Rise of Sin Tzu 82
Beach Spikers 82
Beyond Good & Evil 82
Call of Duty: Finest Hour 28
Catwoman 48
Crash Bandicoot: Fusion 81
Def Jam: Fight for NY 25
Donkey Kong Country 2 80
FIFA 2005 61
Golden Gashbel Friendship Tag Battle Full Power! 62
Guardian Heroes Advance 61
Hamtaro Ham-Ham Games 59
Kirby und die wundersame Spiegelwelt 58
MegaMan X Command Mission 8
Need for Speed Underground 2 20
Paper Mario 2 64
Pokémon Emerald 60
Second Sight 32
Sphinx und die verfluchte Mumie 82
Spider-Man 2 ..... 56, 80, 90
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 84
Star Wars Trilogy 62
Star Wars: Rogue Squadron III 81
Tak 2: The Staff of Dreams 36
Tak und die Macht des Juju 82
The URBZ: Sims in the City 9
Tiger Woods PGA Tour 2005 7
Tom Clancy's Rainbow Six 3 82
Ty the Tasmanian Tiger 2 62
Urban Freestyle Soccer 81
Van Helsing 81
Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$ 52, 80
WWE: Day of Reckoning 24
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction 7

REPORTAGE
14 RESIDENT EVIL 4

Welchem kranken Hirn entspringen eigentlich Ideen für ein Spiel wie *Resident Evil 4*? In unserem Interview ab Seite 14 erfahrt ihr es – und noch einiges mehr.

VORSCHAU
20 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Mit Style und irrwitziger Geschwindigkeit geht die Spielewelt in den Untergrund – im Fall von Electronic Arts' Fortsetzung zum Erfolgs-Rennspiel sogar im wahrsten Sinne des Wortes.

VORSCHAU

28 CALL OF DUTY FINEST HOUR

Erschreckend und authentisch. So kann man Activisions Angriff auf den Ego-Shooter-Thron im Zweiten-Weltkriegs-Bereich sehr treffend beschreiben.

VORSCHAU

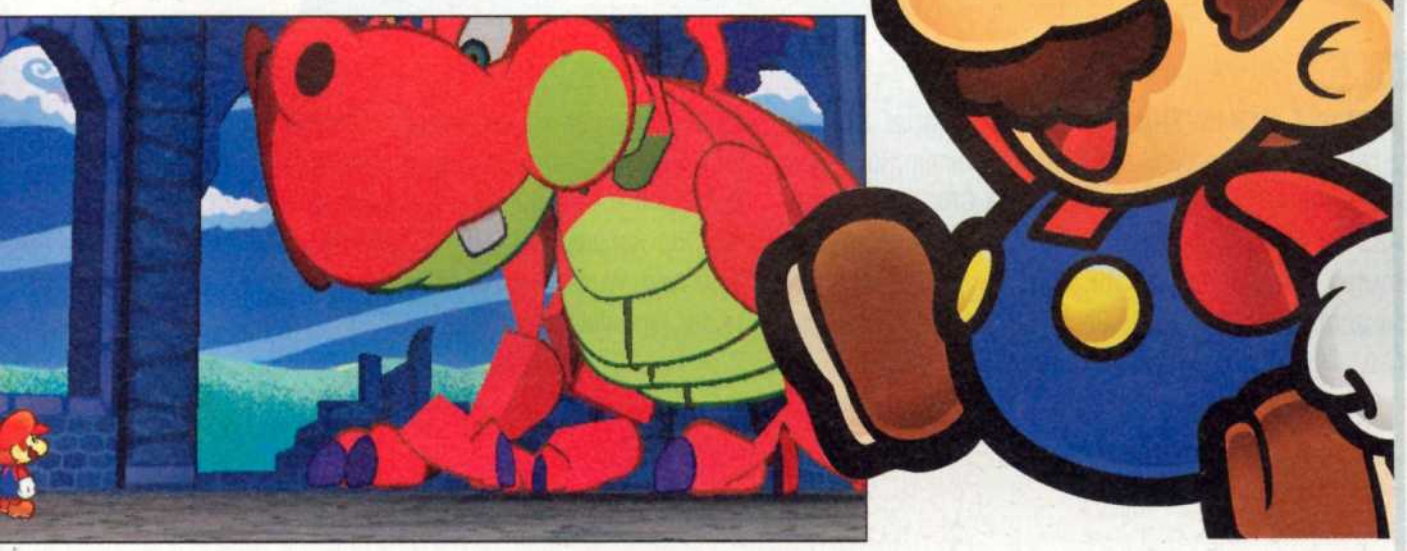
24 WWE: DAY OF RECKONING VS. DEF JAM: FIGHT FOR NY

Was passiert, wenn böse Hip-Hopper auf Profi-Wrestler treffen? In unserer Vorschau ab Seite 24 könnt ihr es lesen.

TEST

64 PAPER MARIO 2

Mario als zweidimensionaler Rollenspielheld! Flach oder einfach genial? In unserem Importtest ab Seite 64 erfahrt ihr es.



VORSCHAU

GAMECUBE

28 **Call of Duty: Finest Hour**
Der Krieg bricht aus!

25 **Def Jam: Fight for NY**
Schweres Gold, schwere Jungs

20 **Need for Speed Underground 2**
Schneller, hübscher, besser

32 **Second Sight**
Geschichten aus der Anstalt

36 **Tak 2: The Staff of Dreams**
Knuffige Fortsetzung

24 **WWE: Day of Reckoning**
Vom Niemand zum Champ

TEST

GAMECUBE

48 Catwoman

64 Paper Mario 2

52 Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$

GAME BOY ADVANCE

57 Asterix & Obelix XXL

59 Hamtaro Ham-Ham Games

58 Kirby and the Amazing Mirror

56 Spider-Man 2

KOMPLETTLÖSUNG

90 Spider-Man 2

84 Splinter Cell: Pandora Tomorrow

CHEATS & CODES

GAMECUBE

82 Batman: Rise of Sin Tzu

82 Beach Spikers

82 Beyond Good & Evil

82 Sphinx und die verfluchte Mumie

80 Spider-Man 2

81 Star Wars: Rogue Squadron III

82 Tak und die Macht des Juju

82 Tom Clancy's Rainbow Six 3

81 Urban Freestyle Soccer

80 Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$

GAME BOY ADVANCE

81 Crash Bandicoot: Fusion

80 Donkey Kong Country 2

81 Van Helsing

NEWS

TOPS

1. PAPER MARIO 2
Mario setzt im RPG-Bereich erneut Maßstäbe.
2. WWE: DAY OF RECKONING
THQs Spektakel ist eine Multiplayer-Gaudi ohne Ende.
3. NEED FOR SPEED 2
Der zweite Untergrundflitzer wird noch besser.
4. BERND FAKESCH
Der Nintendo-Boss stellt sich unseren kritischen Fragen.
5. MEHR PROFIT
Nintendo macht im ersten Quartal mehr Gewinn!

FLOPS

1. ASTERIX & OBELIX XXL
Durchschnitt - Das haben die Gallier nicht verdient!
2. DEAD RUSH
Der Überraschungshit der E3 wurde auf Eis gelegt.
3. WECHSELWETTER
Weder Regen noch Hitzestau befriedigen die Kollegen.
4. POLLENALARM
Kerstin plagt unentwegt hartnäckiger Heuschnupfen.
5. WWE: DAY OF RECKONING
Undertaker und Co. legten den Redaktionsalltag lahm.

Nintendo DS
Design und Name enthüllt!

HARDWARE **Nintendo veröffentlicht Details zum neuen Double-Screen-Handheld.**

Nintendo hat das finale Design des Nintendo DS bekannt gegeben. Das Gerät präsentiert sich in einem neuen, flacheren, schwarzen Gehäuse mit einer platinfarbenen Abdeckung. Darüber hinaus enthüllte Nintendo, dass der Nintendo DS entgegen der Ankündigung auf der E3 auch ohne Kopfhörer Stereo-Sound ermöglicht. Dies erkennt man auch an den Lautsprecherlöchern rechts und links neben dem oberen Schirm. Die Position des Power-Knopfs ist nun auf der linken Seite oberhalb des Digitalkreuzes. Die Start- und Select-Knöpfe wurden im finalen Design auf der rechten Seite oberhalb der Aktions-Knöpfe positioniert. Außerdem bestätigte Nintendo, dass es nun einen Schacht für den Stift gibt, mit dem man den Touchscreen bedient. Darüber hinaus entschied man sich, den ursprünglich nur als Codenamen geplanten Namen Nintendo DS doch beizubehalten, da er mittlerweile weltweit bekannt sei. Nintendo bestätigte, dass der Nintendo DS noch dieses Jahr in Japan und den USA veröffentlicht wird, der Europa-Release soll weiterhin im 1. Quartal 2005 folgen. Laut Nintendo sind bereits über 120 Nintendo-DS-Titel in Entwicklung, davon allein 20 bei Nintendo. **(fs)**

NEWSTICKER

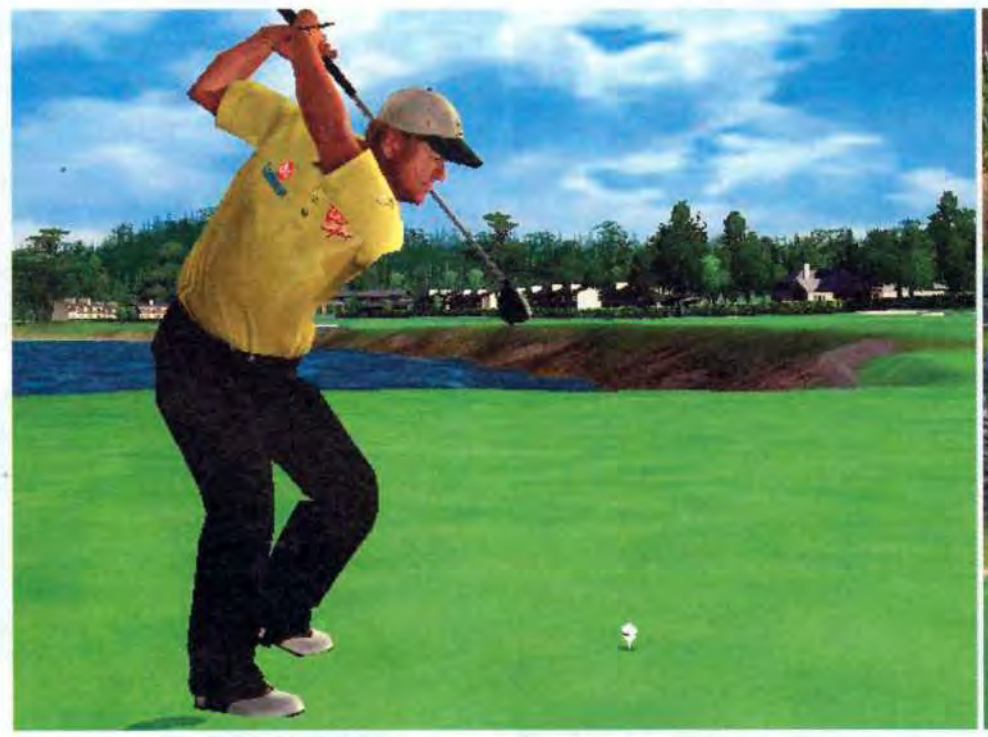
+++ VERLUST BEI VIVENDI Im zweiten Quartal lag der Umsatz bei 71 Millionen Euro, das entspricht einem Rückgang zum Vorjahr um 47 Prozent. **+++ EA KAUFT CRITERION** Electronic Arts hat bekannt gegeben, das Entwicklerstudio Criterion aufzukaufen. Criterion wurde vor allem durch die *Burnout*-Serie bekannt. Damit steigen die Chancen, dass zukünftige Criterion-Titel auch wieder auf dem GameCube erscheinen werden. *Burnout 3*, das kurz vor der Veröffentlichung für PlayStation 2 und Xbox steht, erscheint überraschend nicht für Nintendos Top-Konsole. **+++ UMSATZRÜCKGANG BEI SONY** Nicht ganz nach Wunsch verlief das erste Quartal bei Sony. So musste der japanische Unterhaltungskonzern einen Umsatzrück-

Tiger Woods PGA Tour 2005

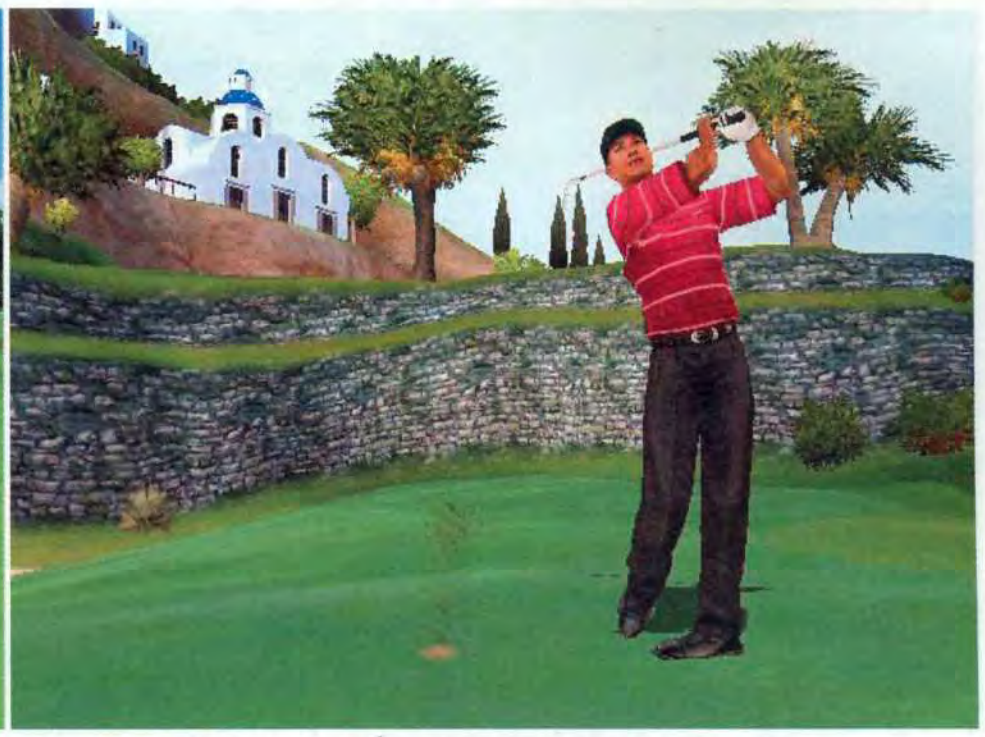
SPORT **Der berühmteste Golfer der Welt kehrt auf den GameCube zurück.**

Bereits der Vorgänger ließ in Sachen Umfang kaum Wünsche offen. *Tiger Woods PGA Tour 2005* setzt nun noch mal einen drauf. So gibt es einen brandneuen Kurs-Editor, der noch mehr Möglichkeiten als zuvor bietet. Doch nicht nur der Kurs-Editor wurde umfangreicher, auch der Gesichtseditor bietet mehr Möglichkeiten. Darüber hinaus integrierten die Entwickler acht brandneue, lizenzierte Golfplätze und designten direkt noch zwei Fantasy-Golfplätze dazu. Auf 14 Kursen dürft ihr mit knapp 30 Charakteren (davon 15 Original-PGA-Tour-Spieler) um den Sieg kämpfen. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 23. September



GOLFSPASS **Die 2005er Version erhebt Ansprüche auf den Golf-Thron.**



AUTHENTISCH **Die Golfer sehen realistisch wie nie aus.**

Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction

ROLLENSPIEL **Konamis beliebtes Kartenspiel geht in die nächste Runde. Besser denn je?**

Bei *Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction* handelt es sich um den Nachfolger zu *Yu-Gi-Oh! Die Heiligen Karten*. Ihr werdet ein brandneues Abenteuer zu bestehen haben und auf über 800 einzigartige Karten zurückgreifen können. Der Spieler muss sich mit über 100 Duellanten messen und geschickt seine Karten austauschen. In den USA ist der Titel mittlerweile erschienen, in Europa soll es am 10. September so weit sein. Den Test könnt ihr in der nächsten N-ZONE lesen. **(fs)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: 10. September

SOLIDE
Grafisch hat sich gegenüber den Vorgängern nicht viel getan.

TAKTIK
Nur mit den richtigen Karten könnt ihr in den Duellen bestehen.

gang von 15,9 Prozent im Vergleich zum Vorjahr verkraften. Grund seien Preisreduktionen sowie eine geringere Nachfrage nach PlayStation-2-Konsolen in Japan und den USA. **+++ NEUES SPIDER-MAN-SPIEL** Wie Activision bekannt gegeben hat, wird 2005 ein neues *Spider-Man*-Spiel erscheinen. Der Titel soll auf den Ultimate-Comics basieren. **+++ NACHFOLGER** Electronic Arts gab bekannt, dass an einer Fortsetzung zu *NFL Street* gearbeitet wird. **+++ MEHR MARKTANTEIL** Electronic Arts Deutschland konnte im 1. Quartal seinen Marktanteil ausbauen. Im PlayStation-2-Markt hält EA demnach nach eigenen Angaben einen Marktanteil von 27 Prozent, im PC-Markt 26 Prozent. **+++ ZELDA FÜR NINTENDO DS** Wie Eiji Aonuma, der Producer des neuen *Zelda*-Spiels für den GameCube, bekannt gegeben hat, werkelt Nintendo an einer Umsetzung von *The Legend of Zelda: The Four Swords* für den Nintendo DS, welche die Vorzüge des Handhelds ausnutzen soll. **+++**

NEWS

GIGANTISCH Im Spielverlauf müsst ihr es mit riesigen Feinden aufnehmen.

SCHICK Auch im Rollenspiel macht MegaMan eine gute Figur.

INFO **KURZ & KNAPP**

Games Convention:
Auch in diesem Jahr findet wieder Deutschlands größte Computer- und Videospielmesse in Leipzig statt: die Games Convention. Vom 19. bis zum 22. August können sich Besucher über die neuesten Produkte informieren. Dabei verzeichnet die Games Convention mit über 230 Ausstellern einen neuen Rekord.

GAMES CONVENTION

Buchvorstellung:
Im Reclam-Verlag ist das Buch *Toiletten* von Niels't Hooft erschienen, welches die Themen Liebe und Videospiele vereint. Darin geht es um einen Jungen, der Videospiele liebt, und ein Mädchen, das gerade das Leben ernsthaft angehen möchte. Die beiden verlieben sich und ziehen zusammen. Doch Konflikte sind vorprogrammiert. Das Buch hat 107 Seiten und kostet € 12,90.

MegaMan X Command Mission

ROLLENSPIEL **Capcom schickt den blauen Roboter auf den GameCube.**

Die Veröffentlichung von *MegaMan X Command Mission* rückt näher. Am 19. November soll das Rollenspiel für GameCube und PlayStation 2 erscheinen. Angesiedelt im *MegaMan*-Universum muss der kleine blaue Roboter Giga City Island infiltrieren, um die üble Liberion Army zu stoppen. Neben bekannten Charakteren wie Axl und Zero wird es eine Reihe brandneuer Charaktere geben. Die Grafik ist im Cel-Shading-Look gehalten. Dieses Jahr feiert *MegaMan* sein 15-jähriges Jubiläum. Mittlerweile hat Capcom weltweit insgesamt über 20 Millionen *MegaMan*-Spiele verkauft. **(fs)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.de
Termin: 19. November

INFO **GEWINNSPIEL**

Das bringt euch zum Schnurren!

Zur Veröffentlichung von *Catwoman* für den GameCube verlosen wir in Kooperation mit Electronic Arts tolle Preise!

Und das könnt ihr gewinnen:

Hauptpreis:

1x Nintendo GameCube
1x Kinokarte für *Catwoman* (Deutschlandstart 19. August), ohne Abbildung
1x *Catwoman*-T-Shirt
1x *Catwoman* für Nintendo GameCube
1x *Catwoman*-Kugelschreiber
1x *Catwoman*-Figur

Außerdem verlosen wir:

2x Kinokarten für *Catwoman*
2x T-Shirts
Merchandising-Artikel

Schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 62" an folgende Nummern. Viel Erfolg!

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010 € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 091 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 62
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 11. August 2004.**

The URBZ: Sims in the City

SIMULATION **Die berühmte Seifenoper zum Mitspielen für Nintendo DS und GameCube**

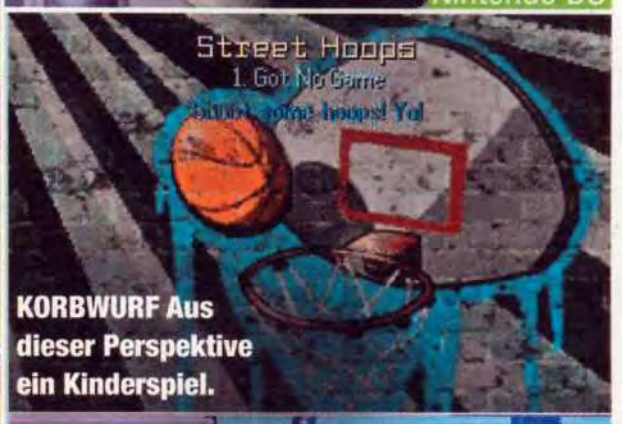
Wie Electronic Arts bekannt gegeben hat, wird man die verkaufsträchtige *Sims*-Serie auch auf dem Nintendo DS fortsetzen. Dabei will man die Vorzüge des Nintendo DS ausnutzen. Electronic Arts plant vor allem den Touchscreen sowie die Funk-Möglichkeiten des DS in das Spiel mit einzubinden. *The URBZ: Sims in the City* wird über einen Multiplayer-Modus verfügen sowie 24 brandneue Objekte, 7 Charaktere und 8 Haustierarten beinhalten. Außerdem hat Electronic Arts neue Screenshots zur GameCube-Version von *The URBZ: Sims in the City* veröffentlicht. **(fs)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Herbst

EURER DJ-KARRIERE steht bald nichts mehr im Wege.

FREUT EUCH ...schon mal auf brandneue Locations.
GameCube

COOL Auf einem Skateboard geht's ab durch die Stadt.
GameCube



KORBWURF Aus dieser Perspektive ein Kinderspiel.

Heiße Preise für coole Leser!

Preise im Wert von über 1.500,- Euro

Checkt in unserem Gewinnspielführer, wo es tolle Preise abzustauben gibt.

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze! (*VF-D2-Anteil € 0,12) CH: 72 444, sfr 0,70/SMS A: 0900 101 010, € 0,60/SMS

News
Seite 8

Zum Kinostart der sexy Miezekatze spendierte Electronic Arts ein *Catwoman*-Fanpaket inklusive GameCube, sowie Kinokarten plus Merchandise-Artikel. Um teilzunehmen, schickt uns eine SMS mit dem Inhalt „NZ 62" an die angegebene Telefonnummer.

Charts
Seite 38

Nennt uns eure Favoriten! Schreibt uns einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 56" bzw. „NZ 57" und den Nummern eurer Favoriten (z. B.: NZ 52 26 60 bzw. NZ 51 27 25) an die 81 114*. Zu gewinnen gibt es ein Spiel nach Wahl.

Testübersicht
Seite 47

In Kooperation mit THQ verlosen wir drei Spielepakete bestehend aus 1x *Sonic Advance 3* (GBA), *Shining Soul 2* (GBA) und *SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom* (GC). Um teilzunehmen, schickt uns eine SMS mit dem Inhalt „NZ 63" an die 81 114*.

Wario Ware
Seite 52

Nintendo spendierte fünf GameCube-Spiele. Wenn ihr euch eure Kröten für *Wario Ware* sparen wollt, dann schickt uns eine SMS mit dem Inhalt „NZ 59" an die 81 114*.

Spider-Man 2
Seite 63

In Zusammenarbeit mit Activision verlosen wir vier GameCube-Spiele plus allerlei Merchandise-Stuff. Schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 60" an die 81 114*. Daraufhin werden euch nach und nach fünf Fragen zugesandt. Beantwortet ihr alle Fragen richtig, nehmt ihr automatisch an unserer Verlosung teil.

Hardware
Seite 70

In Kooperation mit Speed Link verlosen wir vier GameCube-Pads, vier 4-in-1 Force Feedback Wheels und vier 64 MB Memory-Cards. Schickt uns einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 58" an die angegebene Telefonnummer.

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

„Nintendo Revolution – der Name ist Programm!"

Der **General Manager von Nintendo Deutschland**, Bernd Fakesch, spricht über den GameCube-Nachfolger und vieles mehr.

INFO BERND FAKESCH

Der Nintendo-Chef

Seit Mitte März ist Bernd Fakesch als General Manager bei Nintendo Deutschland tätig. Er folgt damit auf Axel Herr, der das Unternehmen im Dezember als Managing Director Sales and Marketing verlassen hat. Bernd Fakesch ist 40 Jahre alt und war in verschiedenen leitenden Funktionen für das zur Bertelsmann Gruppe gehörende Musikunternehmen BMG tätig.

Was steckt hinter dem GameCube-Nachfolger? Was zeichnet den Nintendo DS aus? Wie sieht die derzeitige Marktsituation aus? Wo steht Nintendo jetzt und in vier Jahren? Diese und viele weitere Fragen haben wir Bernd Fakesch, dem neuen Chef von Nintendo Deutschland, gestellt.

N-ZONE Sie kommen eigentlich aus der Musikindustrie und haben zuletzt für BMG als Vice President Eastern Europe gearbeitet. Wie sind Sie zu Nintendo gekommen und wie gefällt es Ihnen bislang?

Bernd Fakesch: Mein neuer Job macht mir riesig Spaß. Die Branche ist begeisternd und Entertainment pur – genau wie

ANIMAL CROSSING **Am 24. September kommt der Titel endlich nach Europa.**

die Musikbranche auch. Es gibt also viele Gemeinsamkeiten und durch diesen Zusammenhang bin ich zu Nintendo gekommen.

N-ZONE Spielen Sie auch privat oder haben Sie keine Zeit dafür?
Bernd Fakesch: Natürlich spiele ich auch privat, wenn ich Zeit habe. Leider komme ich aber viel zu selten dazu. Ich mag verschiedene Spiele-Genres, ein echter Fan bin ich aber von *Super Mario*. Spiele wie *Mario Kart: Double Dash!!* und *Mario Golf: Toadstool Tour* finde ich klasse. Und aktuell haben es mir die Titel der neuen „Classic NES Edition" angetan.

N-ZONE Wie sieht das Verhältnis der aktuell installierten Basis zwischen PlayStation 2, Xbox und GameCube für Deutschland und Europa aus?
Bernd Fakesch: Der GameCube ist ja nicht gerade aus der Poleposition gestartet. Aber er hat inzwischen viele Marktanteile erobert und liegt im Gesamtmarkt deutlich vor Microsofts Xbox. Ich bin davon überzeugt, dass wir unseren Anteil am Heimkonsolen-Markt weiter ausbauen. Darum werden wir die GameCube-Fans weiter mit überzeugender Software zu überzeugenden Preisen versorgen. Sie dürfen sich auf kreatives, innovatives, hochwertiges und zum Teil exklusives Gameplay freuen.

N-ZONE Wie zufrieden sind Sie, wenn Sie einen Blick in die aktuellen Verkaufscharts werfen?
Bernd Fakesch: Wir haben rund 1,9 Millionen Game Boy Advance und Game Boy Advance SP verkauft und werden in Kürze die Zwei-Millionen-Marke überschreiten. Beim Nintendo GameCube haben wir inzwischen die Marke von einer halben Million Konsolen deutlich überschritten. Allein von Januar bis einschließlich Mai haben wir rund 100.000 GameCubes verkauft. Das sind Zahlen, mit denen wir sehr zufrieden sind. Das gilt auch für die Software: *Pokémon* ist mit weltweit über 140 Millionen verkauften Spielen das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten und in wenigen Jahren eine der bekanntesten Marken der Welt geworden. Sowohl *Pokémon Colosseum* als auch *Pokémon Rubin* und *Saphir* haben sich sehr gut verkauft. Die *Pokémon*-Euphorie ist also ungebrochen und der Trend setzt sich fort. Und in nächster Zeit kommen sowohl für den GameCube als auch für den Game Boy Advance eine ganze Reihe neuer, hitverdächtiger Titel auf den Markt, z. B. *Metroid Prime 2: Echoes*, *Donkey Konga*, *Mario vs. Donkey Kong* und die *Pokémon*-Editionen *Feuerrot* und *Blattgrün*.

„Der GameCube liegt deutlich vor Microsofts Xbox."

N-ZONE Immer wieder ist zu beobachten, dass sich Nintendo-Titel meist sehr gut verkaufen, Drittthersteller-Spiele aber deutlich abfallen. Ist das nicht ein Problem, an dem Nintendo arbeiten muss?
Bernd Fakesch: Wir sind mit der Zusammenarbeit mit den Publishern sehr zufrieden und werden sie auch in Zukunft fortsetzen. Titel wie *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* von Electronic Arts oder *Resident Evil* von Capcom waren echte Renner. Wir freuen uns, dass wir für unsere Spielsysteme die Unterstützung der Branche haben. Das zeigt sich derzeit wieder am Nintendo DS. Für das neue Gerät arbeiten schon rund 100 Entwicklerfirmen an neuer Software.

N-ZONE Bei vielen gelten Xbox und PlayStation 2 als cool, der GameCube wird dagegen häufiger schon mal als Kinder-Konsole bezeichnet. Wie sehen Sie das und wo wird Nintendo in Zukunft seine Konsolen positionieren, zumal Nintendo traditionell eine sehr starke junge Zielgruppe hat?
Bernd Fakesch: Ich finde, das Angebot an Spielen für verschiedene Altersgruppen ist beim GameCube viel breiter als bei anderen Konsolen. Unsere eigentliche Kompetenz ist es ja gerade, Spiele für die ganze Familie anzubieten, also für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Nintendo steht nach wie vor für „Family Values". Titel, die sich verstärkt an Kinder wenden, wie die ver-

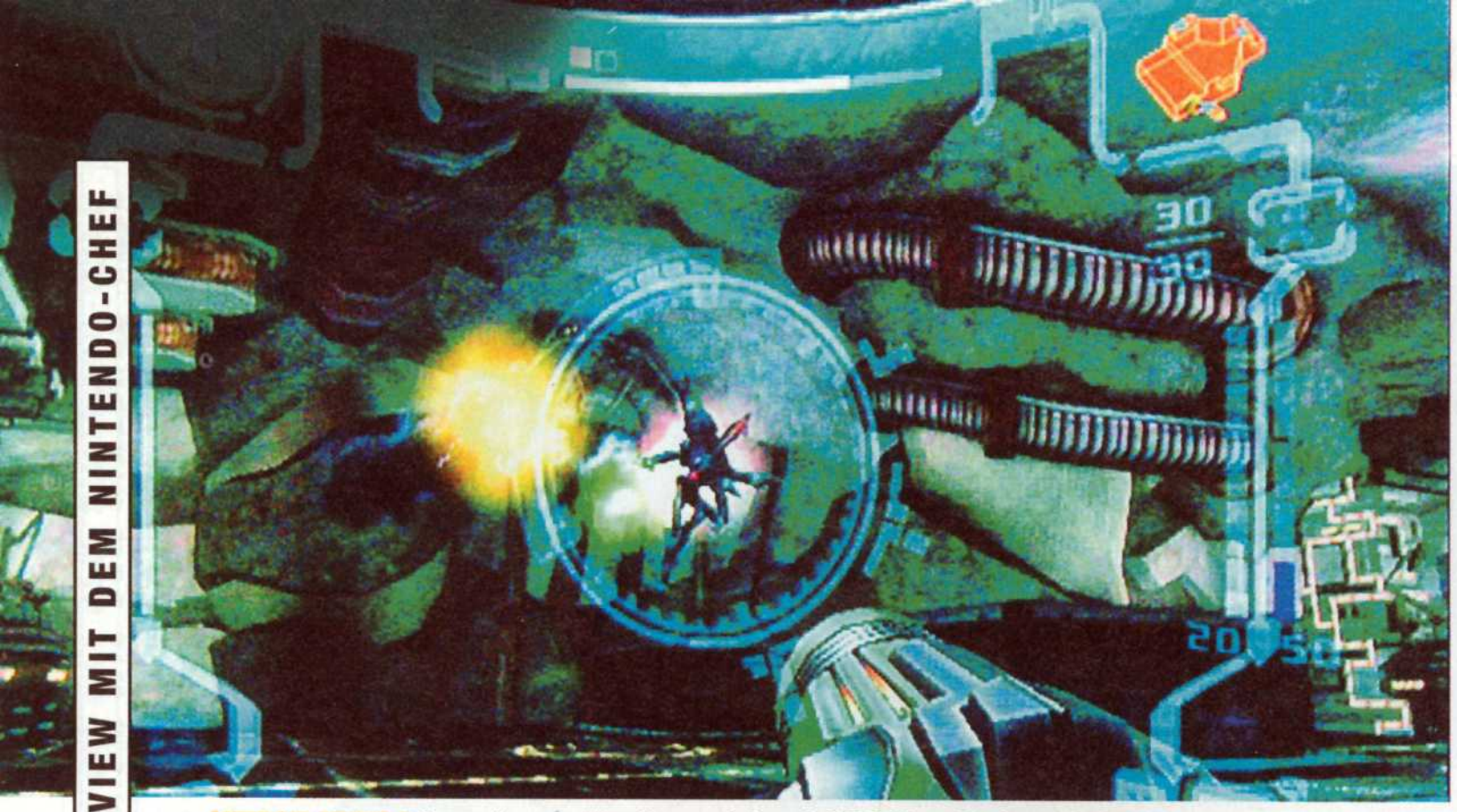
INFO POKÉMON

Das Phänomen Pokémon

POKÉMON COLOSSEUM
GameCube
VERÖFFENTLICHUNG: Bereits erhältlich

POKÉMON FEUERROT
Game Boy Advance
VERÖFFENTLICHUNG: 1. Oktober 2004

ERFOLGREICH **Die Pokémon-Reihe avancierte mit über 140 Millionen verkauften Spielen zur erfolgreichsten Videospielreihe aller Zeiten.**



METROID PRIME 2 **Samus' neues Abenteuer wird noch 2004 hierzulande erscheinen.**

schiedenen *Mario*- oder *Pokémon*-Spiele, waren immer pädagogisch durchdacht und gewaltfrei und werden das auch in Zukunft sein. Auch für die älteren Videospieler haben wir eine Menge Soft- und Hardware im Repertoire. Bei der Hardware wird das schon äußerlich sichtbar, etwa an der Game Boy Advance SP Tribal Edition oder der Classic NES Edition. Im Software-Bereich haben wir mit *Resident Evil*, *Metroid Prime 2* und *FIFA Football 2005* ebenfalls Titel im Angebot, die auch die älteren Semester begeistern werden.

N-ZONE ***Animal Crossing* ist ein äußerst innovativer Titel, der bereits sehr viele Preise abgestaubt hat, aber schon vor rund zwei Jahren in Amerika erschienen ist. Warum hat sich Nintendo nun doch plötzlich entschieden, diesen Titel noch nach Europa zu bringen?**

Bernd Fakesch: Spät muss ja nicht zu spät sein. Wie Sie schon sagen: *Animal Crossing* ist ein sehr wichtiger und starker Titel in den USA gewesen und hat dort zahlreiche Fans gefunden. Das wollten wir den europäischen Fans auf Dauer nicht vorenthalten.

N-ZONE ***Pokémon Feuerrot* und *Blattgrün* werden dieses Jahr zu den wichtigsten Titeln für Nintendo gehören. Wie wird Nintendo die Veröffentlichung der Titel von der Marketing-Seite unterstützen?**

Bernd Fakesch: Die *Pokémon*-Editionen *Blattgrün* und *Feuerrot* sind tatsächlich sehr wichtig für uns, weil sie die unglaubliche Erfolgsstory von *Pokémon* fortsetzen. Zum Marktstart haben wir natürlich wieder zahlreiche begleitende PR- und Marketingmaßnahmen geplant, über die ich aber jetzt noch nichts verraten möchte. Lassen Sie sich überraschen!

N-ZONE **Man hört in Interviews mit Nintendo-Präsident Satoru Iwata häufig, dass die heutigen Spiele zu kompliziert seien und man wieder simplere Spiele kreieren möchte. Liegt die Zukunft der Videospiel-Industrie in simpleren Ideen und ist der Nintendo DS ein Schritt in diese Richtung?**

„Der Nintendo DS ermöglicht neuartige, revolutionäre Videospiele."

Bernd Fakesch: Die besten Spiele sind seit jeher die, die sich durch geniale Einfachheit auszeichnen. Aber hinter einer einfachen Spielidee steht oft eine ausgeklügelte, hochkomplexe Technik bei der Hardware. Genau das ist beim Nintendo DS der Fall. Es ist eine mobile Gaming-Plattform, die absolut neuartige, revolutionäre Videospiele möglich macht, die aber trotzdem leicht zu handhaben sein werden. Der Nintendo DS eröffnet den Softwareentwicklern bislang ungeahnte Möglichkeiten und Funktionen. Sie können ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Verlassen Sie sich drauf: Es werden Spiele geschaffen, von denen weder Entwickler noch Videospieler bisher zu träumen gewagt hätten. Dafür sorgen wegweisende Features wie Doppel-Bildschirm, Touchscreen, Wireless Gaming, Chat-Funktion, Spracherkennung und WiFi-Funkfähigkeit.

N-ZONE **Wie sicher ist die Veröffentlichung des Nintendo DS im Frühjahr 2005 in Europa? Gibt es gar schon ein genaueres Datum für die Veröffentlichung des Nintendo DS in Europa und wie viele Spiele plant Nintendo zum Start der Konsole zu veröffentlichen?**

Bernd Fakesch: Der Nintendo DS kommt im 1. Quartal 2005 auf den europäischen Markt. Wir haben bereits Software-Demos gezeigt, die bisher jeden vom DS begeistert haben. Dazu zählen eine Umsetzung von *Super Mario 64*, *Mario Kart DS* und *Metroid Prime Hunters*. Außer unseren eigenen Spielmachern sind weltweit rund 100 Software-Schmieden wie EA, Sega, Konami, Capcom, Ubisoft und Atari bei der Arbeit. Schon heute sind etwa

SPIELSPASS **Bernd Fakesch greift selber gerne zu den NES Classics.**

B. FAKESCH: „Der DS bietet ausgeklügelte Technik, aber simple Ideen!"

120 neuartige DS-Titel in der Entwicklungsphase. Und weil der Nintendo DS abwärtskompatibel ist, können ab Marktstart ungefähr 400 Game-Boy-Advance-Titel auf dem neuen Gerät gespielt werden.

N-ZONE Der Nintendo DS ist abwärtskompatibel zum Game Boy Advance. Auch bei der PlayStation 2 war die Abwärtskompatibilität ein wichtiger Erfolgsgrund. Wird Nintendo bei der Entwicklung zukünftiger Konsolen verstärkt auf dieses Feature achten?
Bernd Fakesch: Bei unseren Handheld-Geräten war die Abwärtskompatibilität ohnehin immer gegeben. Beim GameCube und beim N64 war das schon aus technischen Gründen nicht möglich, da zwischen beiden Geräten der Wechsel von Kassette zu Optical Disc als Spielmodul stattfand. Jedenfalls wird die Frage der Kompatibilität bei uns auch in Zukunft eine große Rolle spielen, schon weil es den Besitzern eines Spielgeräts eine unglaublich große Auswahl ermöglicht: Für den GameCube gibt es mittlerweile fast 300 und für den Game Boy Advance über 400 Titel.

N-ZONE Viele rätseln noch, wie genau die Multiplayer-Fähigkeiten des Nintendo DS via Funk über so genannte Hotspots funktionieren soll. Können Sie uns das etwas genauer erklären?
Bernd Fakesch: Da wir uns gerade in der Entwicklungsphase befinden, verstehen Sie sicher, dass wir dazu momentan noch keine detaillierten Angaben machen können.

N-ZONE Im nächsten Geschäftsjahr möchte Nintendo wieder deutlich mehr Gewinn machen. Wie wollen Sie das erreichen?
Bernd Fakesch: Zum einen steht ja eine neue Hardware-Generation unmittelbar vor der Tür. Im 1. Quartal 2005 kommt der Nintendo DS auf den Markt. Auch unser derzeitiges, erstklassiges Software-Line-up, sowohl für den Game Boy Advance als auch für den Nintendo GameCube, wird uns weitere Marktanteile bringen. Dazu kommen interessante Produktergänzungen wie z. B. die Tribal Edition und die NES Classics Edition. Wir konzentrieren uns auf unsere speziellen Stärken: auf die beliebten Charaktere, auf die Zusammenarbeit mit den Publishern und auf ein kreatives Marketing.

N-ZONE In Japan hat Nintendo bereits viele weitere Spiele der Famicom Mini Series (hierzulande NES Classics) herausgebracht. Werden diese Titel auch nach Europa kommen?
Bernd Fakesch: Am 9. Juli sind in einem ersten Schritt bereits acht Kultspiele der NES-Classics-Reihe in Europa veröffentlicht worden, u. a. *Donkey Kong*, *Super Mario Bros.*, *Pac-Man* und das erste *Zelda*-Spiel. Falls das Konzept ein Erfolg wird, ist eine zweite Welle von Veröffentlichungen denkbar.

N-ZONE Sony und Microsoft setzen bereits in der aktuellen Konsolengeneration stark auf Online-Gaming. Nintendo hält sich aus Kostengründen noch zurück. Wie wird Nintendo das beim GameCube-Nachfolger handhaben?
Bernd Fakesch: Dazu möchten wir derzeit noch nichts verraten. Lassen Sie sich überraschen!

N-ZONE Wie weit ist die Entwicklung des GameCube-Nachfolgers bereits vorangeschritten? Wann erhalten Entwickler die ersten Development-Kits?
Bernd Fakesch: Wir arbeiten an unserer nächsten Heimkonsole mit dem Code-Namen „Revolution". Zum Entwicklungsstand und technischen Details: No comment! Aber Sie können sicher sein: Der Name des Geräts ist Programm!

N-ZONE In den Monaten Juli und August stehen gerade einmal drei Neuveröffentlichungen für den GameCube auf dem Plan. Ist das nicht zu wenig für einen Konsolenhersteller, der gerne wieder die Nummer 1 im Markt werden möchte?
Bernd Fakesch: Im Sommer haben wir für den GameCube nicht so viele neue Titel veröffentlicht, das ist richtig. Aber Sommerzeit ist ja seit jeher eher Game-Boy-Zeit. Im Herbst und besonders vor Weihnachten kommen dafür umso mehr GameCube-Highlights auf den Markt. Das Software-Line-up ist sensationell. Zu den Neuheiten gehören der interaktive Trommelspaß *Donkey Konga*, der US-Hit *Animal Crossing* und eine Fortsetzung von Samus Arans Abenteuern in *Metroid Prime 2: Echoes*, um nur einige zu nennen. Bis Jahresende werden für den GameCube also mehr als 300 sehr gute Spiele auf dem Markt sein. Und 2005 geht es erneut in die Vollen: GameCube-Fans können sich auf exklusive Titel wie *Donkey Kong Jungle Beat*, *Resident Evil 4* und ein neues *Zelda*-Abenteuer freuen.

„Nintendo wird auch in vier Jahren noch vorne stehen!"

N-ZONE Viele Experten erwarten, dass Sony und Microsoft bald den Preis für PlayStation 2 und Xbox senken werden. Wie wird Nintendo darauf reagieren? Mit einer weiteren Preissenkung des GameCube, Bundles oder anderen Maßnahmen?
Bernd Fakesch: Der Nintendo GameCube hat momentan einen sehr wettbewerbsfähigen Preis und die aktuellen Verkaufszahlen zeigen, dass er eine hohe Akzeptanz bei den Käufern genießt. Über die Preisfrage sollte man erst nachdenken, wenn sie sich wirklich stellt.

N-ZONE Wo steht Nintendo in vier Jahren?
Bernd Fakesch: Natürlich da, wo wir immer stehen: Vorne! Nintendo hat mehr Erfahrung und eine längere Videospiel-Geschichte als jeder andere Anbieter und ist eine der stärksten Marken der Welt. Wir haben das Videospiel in der Vergangenheit geprägt und gedenken das auch in Zukunft zu tun. Gestern und heute steht Nintendo für Spielspaß, Gameplay und Innovation – und das wird auch in vier oder zehn Jahren nicht anders sein.

N-ZONE Herzlichen Dank für das Interview!

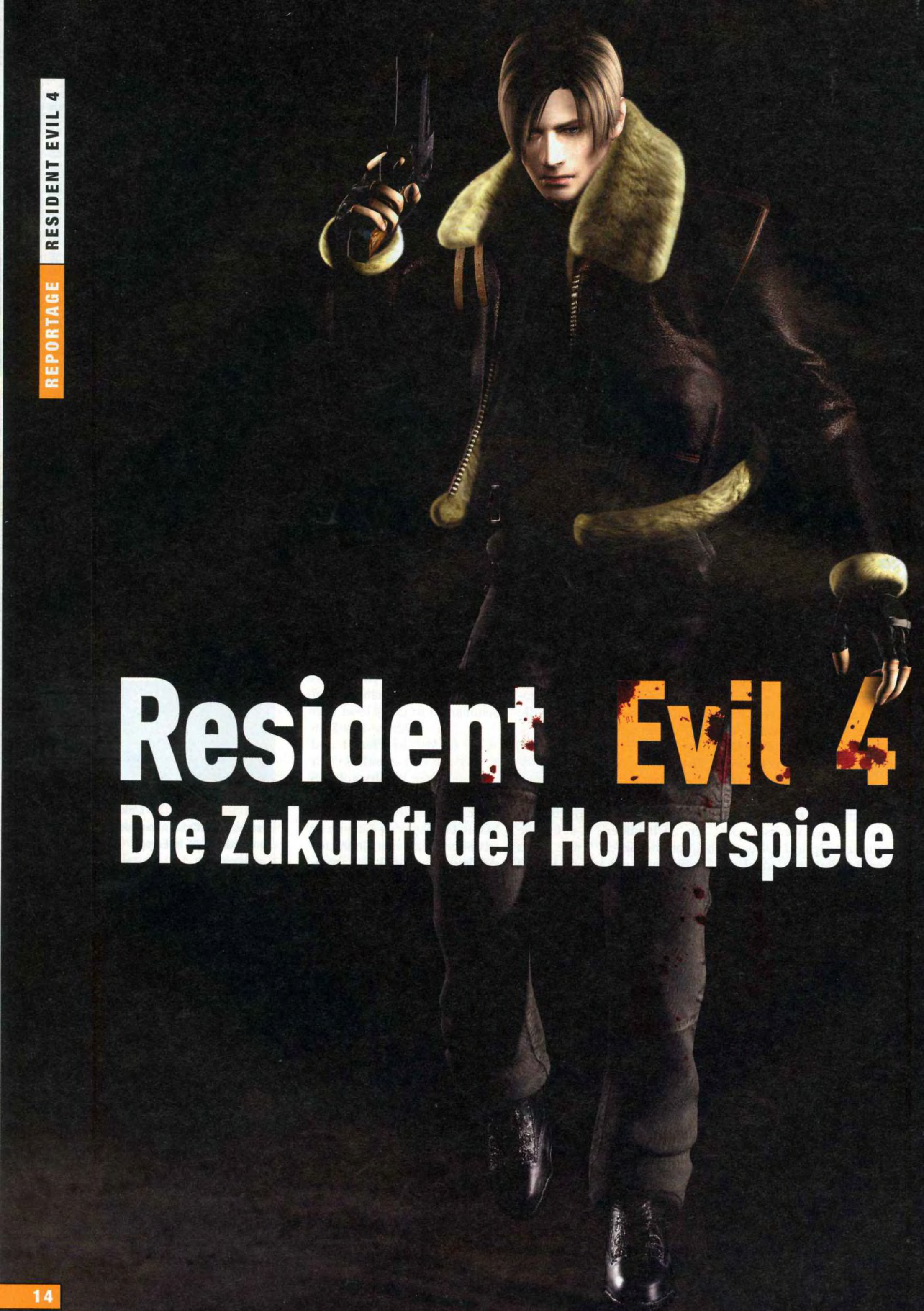
INFO Die Highlights

Tophits 2005

THE LEGEND OF ZELDA Links neues GameCube-Abenteuer soll Ende 2005 in Europa erscheinen.

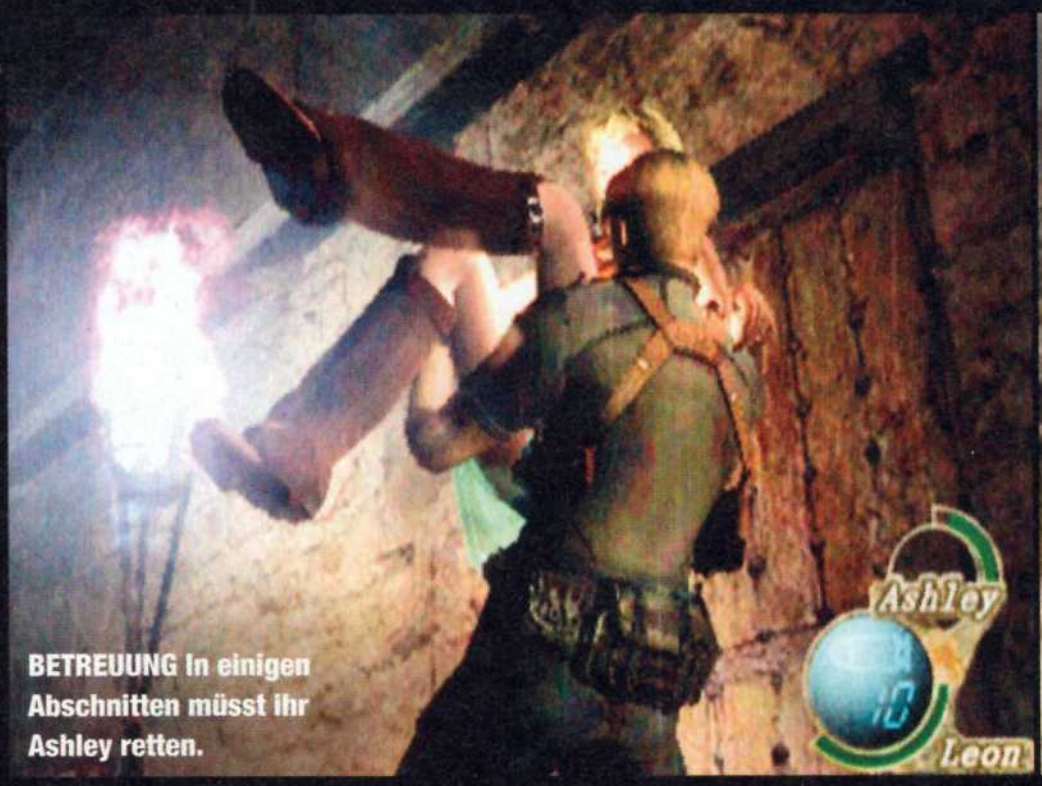
DONKEY KONG JUNGLE BEAT Bernd Fakesch bestätigt eine PAL-Veröffentlichung des Trommel-Jump&Runs.

RESIDENT EVIL 4 Capcoms Horrorsaga ist einer der am sehnlichsten erwarteten Titel überhaupt.



Resident Evil 4

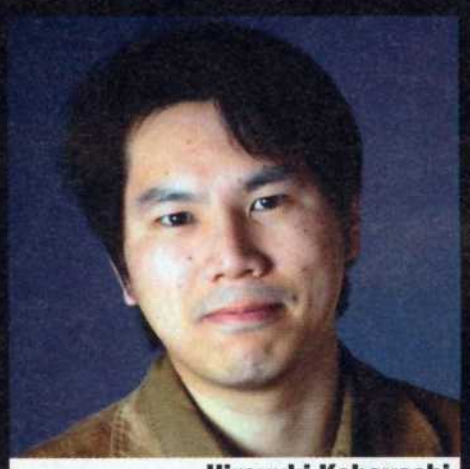
Die Zukunft der Horrorspiele



BETREUUNG In einigen Abschnitten müsst ihr Ashley retten.

NASS Auf dem Wasser muss Leon es mit einem hinterhältigen Monster aufnehmen.

Der Producer des Gruselspektakels **enthüllt neue Details.**


Hiroyuki Kobayashi

Capcoms Horrorspektakel rangiert auf Platz 1 unserer Most-Wanted-Charts. Grund genug für uns, bei den Entwicklern nach den neuesten Infos zu bohren. Hiroyuki Kobayashi, der Producer von *Resident Evil 4*, stand uns freundlicherweise für ein Interview zur Verfügung.

N-ZONE *Warum haben Sie sich entschlossen, die Story sechs Jahre nach dem zweiten Teil spielen zu lassen?*
Hiroyuki Kobayashi: Wir hatten das Gefühl, dass die *Resident Evil*-Fans wissen wollen, was mit Leon nach den Geschehnissen aus dem zweiten Spiel passiert ist.

N-ZONE *Der Umbrella-Konzern existiert nicht mehr. Was ist der Grund dafür und wer ist der neue Feind?*
Hiroyuki Kobayashi: Wir wollten die *Resident Evil*-Serie in eine neue Richtung lenken. Dieses Ziel wollten wir mit einer frischen Story unterstützen. Was die Entführung von Ashley, der Tochter des Ex-Präsidenten, angeht, möchte ich nicht alle Überraschungen verderben, bevor die Leute das Spiel wirklich ausgiebig spielen konnten.

N-ZONE *Warum haben Sie sich dafür entschieden, keine Zombies in das Spiel zu integrieren?*
Hiroyuki Kobayashi: Zombies passten einfach nicht zu unserer neuen Geschichte und der actionlastigeren Ausrichtung.

„Zombies passten nicht mehr in unser Konzept.“

N-ZONE *Die Steuerung und die Kamera wurden komplett überarbeitet. Was war der Grund dafür?*
Hiroyuki Kobayashi: Im Grunde orientiert sich das Kontroll-Schema immer noch an früheren Spielen der Serie. In den vergangenen Jahren hat sich allerdings die analoge Steuerung bei den Spielern bewährt. So war es nur logisch, dass auch wir die Steuerung anpassen würden. Darüber hinaus haben wir Veränderungen an den Kamerawinkeln vorgenommen und ich bin sicher, dass sie von den Spielern positiv angenommen werden.

N-ZONE *Die Grafik sieht absolut fantastisch aus. Wie haben Sie es geschafft, solch eine fantastische Grafik aus dem GameCube zu kitzeln?*

STIMMUNGSVOLL Den Friedhof müsst ihr im prasselnden Regen überqueren.

OH, OH! Die Dorfbewohner rücken vor.

RESIDENT EVIL 4 ... wird deutlich actionlastiger sein als die bisherigen Teile.

LEBENSGEFÄHRLICH Im Dorf ist die Hölle los.

FANTASTISCH Die Lichteffekte sind einfach phänomenal.

FEUER FREI Die Mönche rücken euch auch mit Katapulten zu Leibe.

Hiroyuki Kobayashi: Dank für das Lob! Auf die Grafik sind wir auch sehr stolz. Das ganze Team hat unglaublich hart gearbeitet, um sie möglich zu machen.

N-ZONE *Die Resident Evil-Serie hat sich stets durch die Schockeffekte ausgezeichnet. Wird das im neuen Spiel genauso sein? Anhand der E3-Demo kann man das noch nicht so genau erkennen.*

Hiroyuki Kobayashi: Wollt ihr damit etwa sagen, dass ihr nicht schockiert ward, als ihr auf den kettensägenschwingenden Dorfbewohner getroffen seid? Seid versichert: Von solchen Situationen wird es mehrere geben!

N-ZONE *Wie viele verschiedene Feinde wird es im Spiel geben?*

Hiroyuki Kobayashi: Bislang haben wir die Dorfbewohner und die Mönche vorgestellt. In Kürze werden wir weitere Feinde enthüllen.

„Resident Evil 4 wird in etwa 15 Stunden dauern."

N-ZONE *Wie viele und welche Waffen kann Leon denn im Spiel tragen?*

Hiroyuki Kobayashi: Bis jetzt haben wir Leon mit einem Messer, einem Revolver, einer Pistole, einer Maschinenpistole, Handgranaten sowie einem Raketenwerfer gezeigt. Aber es wird noch einige weitere Waffen geben, die wir schon bald vorstellen werden.

N-ZONE *Wie viele Items kann Leon tragen? Kann er seine Gegenstände überall ablegen?*

Hiroyuki Kobayashi: Das Item-System ist brandneu und alles, was ich momentan sagen kann, ist, dass die Größe der Gegenstände eine Rolle spielt. Leon kann Gegenstände werfen, aber er kann sie nicht ablegen, wie man es noch in *Resident Evil Zero* tun konnte.

N-ZONE *Der riesige Gegner, den man aus dem Trailer sowie von den Screenshots kennt, könnte glatt aus Der Herr der Ringe stammen. Um was für einen Feind handelt es sich?*

Hiroyuki Kobayashi: Dieser beeindruckende und bösartige Feind ist ein Boss-Charakter. Aus ganz offensichtlichen Gründen heißt er „El Gigante".

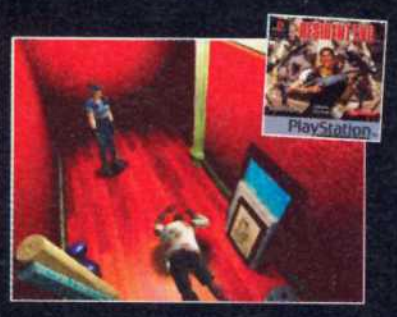
N-ZONE *Auf welche Probleme sind Sie während der Entwicklung gestoßen?*

1996

RESIDENT EVIL

ERSCHIENEN FÜR:
PSone
UMSETZUNGEN FÜR:
Sega Saturn, PC, GameCube

Das Spiel, das die Horrorserie startete und das Genre der Survival-Horror-Spiele erfand.



1997

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

ERSCHIENEN FÜR:
PSone
UMSETZUNGEN FÜR:
–

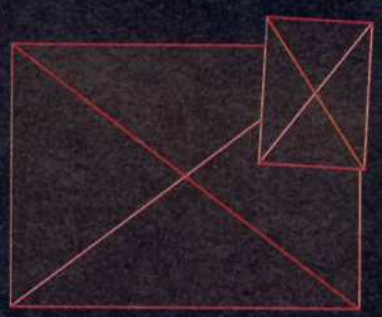
Resident Evil war hierzulande leicht geschnitten, deswegen brachte man dieses Update.

1998

INDIZIERT
RESIDENT EVIL 2

ERSCHIENEN FÜR:
PSone
UMSETZUNGEN FÜR:
N64, Dreamcast, GameCube

Der zweite Teil wurde wegen der heftigen Gewaltdarstellung hierzulande indiziert.



1999

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS (dt)

ERSCHIENEN FÜR:
PSone
UMSETZUNGEN FÜR:
Dreamcast, GameCube

Teil 3 kam in einer abgespeckten Fassung nach Deutschland, die nicht indiziert wurde.

2000

RESIDENT EVIL SURVIVOR

ERSCHIENEN FÜR:
PSone
UMSETZUNGEN FÜR:
–

Der erste Lightgun-Shooter der Survival-Horror-Serie war heftiger Kritik ausgesetzt.

Hiroyuki Kobayashi: Wie ihr euch vielleicht noch erinnern werdet, sahen die ersten Screenshots zu *Resident Evil 4* komplett anders aus. Die größte Herausforderung, vor der wir standen, war, dass wir das Spiel noch einmal von Grund auf neu entwickeln mussten.

N-ZONE *Resident Evil 4 beinhaltet eine Menge Blut. Viele deutsche Fans der Serie fürchten, dass der Titel so nicht nach Deutschland kommen wird. Welche Informationen können Sie uns diesbezüglich geben?*
Hiroyuki Kobayashi: Wir arbeiten sehr eng mit dem deutschen Capcom-Büro und der USK zusammen, damit *Resident Evil 4* von so vielen Spielern wie möglich genossen werden kann.

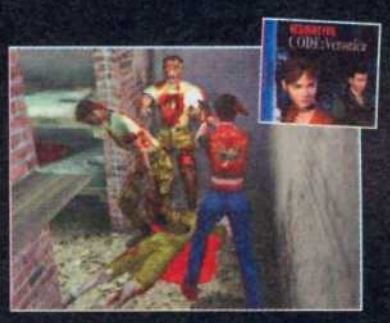
N-ZONE *Werden Sie Resident Evil 4 auf einer oder auf zwei Discs ausliefern?*
Hiroyuki Kobayashi: Diese Entscheidung haben wir noch nicht getroffen.

N-ZONE *Einige Spieler halten den GameCube für eine „Kinderkonsole". Wie sehen Sie das und haben Sie die Befürchtung, dass sich Resident Evil 4 nicht gut verkaufen wird?*
Hiroyuki Kobayashi: Der GameCube hat bereits eine Vielzahl an Titeln vorzuweisen, die auf eine erwachsene Zielgruppe ausgerichtet sind. *Eternal Darkness* und *Resident Evil Zero* sind gute Beispiele dafür. Da mache ich mir keine Sorgen.

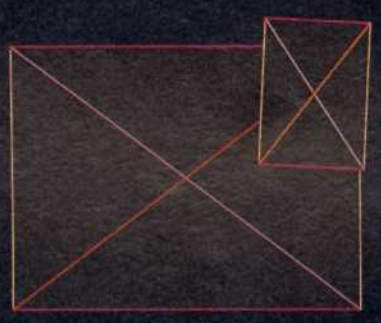
EL GIGANTE Leon muss es mit diesem Angst einflößenden Boss aufnehmen.

VORSICHT Dieser Dorfbewohner möchte euch mit der Sichel an den Kopf.

2000
RESIDENT EVIL CODE VERONICA
ERSCHIENEN FÜR:
Dreamcast
UMSETZUNGEN FÜR:
–
Spielt im Anschluss an Teil 2 und gilt als einer der besten Teile der *Resident Evil*-Serie.



2001
RESIDENT EVIL CODE VERONICA X
INDIZIERT
ERSCHIENEN FÜR:
PS2
UMSETZUNGEN FÜR:
–
Eine leicht abgeänderte Umsetzung der Dreamcast-Version.



2002
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE VERONICA
ERSCHIENEN FÜR:
PS2
UMSETZUNGEN FÜR:
–
Eine Umsetzung von *Code Veronica* im Ego-Shooter-Gewand, leider eher schlecht.

2002
RESIDENT EVIL
ERSCHIENEN FÜR:
GameCube
UMSETZUNGEN FÜR:
–
Grandioses Remake des ersten *Resident Evil*-Spiels mit an den GameCube angepasster Grafik.

2002
RESIDENT EVIL ZERO
ERSCHIENEN FÜR:
GameCube
UMSETZUNGEN FÜR:
–
Prequel zum ersten Teil. Hier steuert man zwei Figuren, was neue Rätsel ermöglicht.

N-ZONE *Wie lange wird die Spielzeit von Resident Evil 4 sein und wie viel haben wir bereits gesehen?*

Hiroyuki Kobayashi: Ich würde sagen, dass man rund 15 Stunden für *Resident Evil 4* benötigt, abhängig von den Fähigkeiten des Spielers. Wenn man die E3-Demo gespielt hat, kennt man ungefähr 30 Minuten vom Spiel.

N-ZONE *Was halten Sie davon, in einem Resident Evil-Spiel einmal die Steuerung über einen bösen Charakter zu übernehmen? Das würde komplett neue Story-Möglichkeiten eröffnen.*

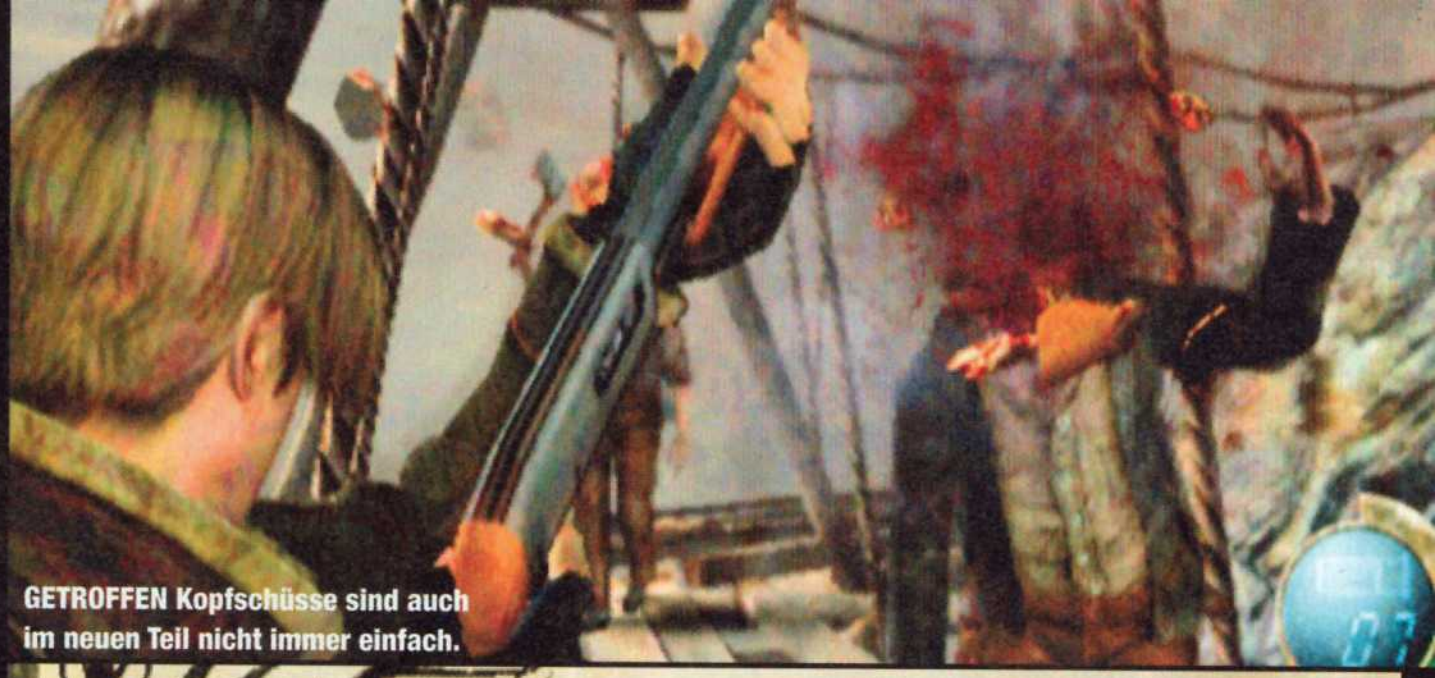
Hiroyuki Kobayashi (überlegt): Das ist gar keine so schlechte Idee!

N-ZONE *Was denken Sie über andere Horror-Spiele wie Silent Hill oder ObsCure?*

Hiroyuki Kobayashi: Als Producer bin ich verpflichtet, mir diese Titel anzuschauen. Allerdings hat mich bislang keine andere Serie so sehr gefesselt, dass ich sie spielen wollte.

N-ZONE *Herzlichen Dank für das Interview!*

Leider gibt es einen kleinen Wermutstropfen zum Thema *Resident Evil 4*: Die Gerüchte, dass der Titel in den USA erst 2005 erscheinen wird, scheinen sich zu bestätigen. Auf den europäischen Veröffentlichungstermin im ersten Quartal 2005 soll das aber keinen Einfluss haben.



GETROFFEN Kopfschüsse sind auch im neuen Teil nicht immer einfach.

RUHE VOR DEM STURM
Der vierte Teil soll besonders schockierend sein.

SCHAUPLATZ Ein Großteil der Handlung wird in einem Kloster stattfinden.

KABOOM Mit der Schrotflinte hat Leon eine Explosion ausgelöst.

2002

RESIDENT EVIL GAIDEN

ERSCHIENEN FÜR:
Game Boy Color
UMSETZUNGEN FÜR:
–

Komplett eigenständiges Spiel für Nintendos Handheld mit eher unbekannten Charakteren.

2003

RESIDENT EVIL DEAD AIM

ERSCHIENEN FÜR:
PS2
UMSETZUNGEN FÜR:
–

Nach zwei schwachen Lightgun-Shootern überzeugte *Dead Aim* die Kritiker.

2004

RESIDENT EVIL OUTBREAK

ERSCHIENEN FÜR:
PS2
UMSETZUNGEN FÜR:
–

Capcom wagt den Sprung in die Online-Welt – aber nur in Japan und Amerika.

2005

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE NO. 2

ERSCHEINT FÜR:
PS2
UMSETZUNGEN FÜR:
–

Dieser Titel soll auch hierzulande online spielbar sein. Erscheint noch 2004 in Japan.

2005

RESIDENT EVIL 4

ERSCHEINT FÜR:
GameCube
UMSETZUNGEN FÜR:
–

Die Fortsetzung der klassischen Serie wird wohl schockierender denn je.

ANZEIGE
PRÄMIENWERBUNG

Angriff der Prämien-Hits

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön unter **drei genialen GameCube-Prämien** wählen.

Spider-Man 2
Begebt euch in Spider-Mans neuem Abenteuer nach New York, erforscht die Stadt, absolviert spannende Missionen und schwingt euch zum Schauplatz des nächsten Verbrechens. Die Story basiert auf dem neuen Spider-Man-Kinofilm, wurde aber für das Videospiel erweitert. So trefft ihr auf Widersacher, die nicht einmal im Film enthalten sind. Perfektes Kino zum Mitspielen.
Prämien-Nr.: 002509

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher lehrt James Bond das Fürchten. Genau wie im grandiosen ersten Teil geht es vor allem darum, möglichst lautlos voranzukommen. Die brilliante Grafik, die atmosphärische Soundkulisse und vor allem die hervorragende Spielbarkeit machen Ubisofts neues Schleich-Abenteuer zu dem Megahit, den ihr euch nicht entgehen lassen solltet.
Release: 29.7.2004.
Prämien-Nr.: 002537

Pikmin 2
„Eines der besten und innovativsten Strategiespiele für den GameCube", urteilte die N-ZONE über das erste Pikmin-Spiel. Jetzt erscheint Teil 2. Kontrolliert mehr Pikmin wie im Vorgänger und helft Raumfahrer Olimar und Louie, ihr Raumschiff wiederzuerlangen. Kämpft gegen die abgedrehtesten Monster und vergnügt euch im brandneuen Zweispieler-Modus. Release: 9.10.2004.
Prämien-Nr.: 002538

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 73,20/24 Monate (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 99,60/24 Monate)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):
Prämienlieferungen ausschließlich innerhalb Deutschlands, Österreich, Schweiz möglich

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämien-Nr.

Prämienversand erfolgt per Post durch PLAYCOM.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE!

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN 24 08

Need for Speed Underground 2

Jetzt schon erfahren, worauf wir beim Nachfolger abfahren: Der neue Tuner-Renner beschert ein **aufregendes Nachtleben mit mehr Autos**, Freiheiten und Spielspaß-Pferdestärken.

FREIE FAHRT Erkundet die neue Asphalt-Spielwelt ohne Streckengrenzen.

Entspannt lassen wir den Motor schnurren und erkunden den Downtown-Bezirk von Bayview. Nach der Autobahnabfahrt sind wir falsch abgebogen und landen in einer tristen Seitengasse. Der kurze Blick auf die Mini-Map in der linken unteren Bildschirmecke bestätigt: Das ist keine uns bekannte Durchfahrtsstraße, wo mag's hier wohl langgehen? Hinter der nächsten Ecke wartet der Lohn für so viel Neugier. Eine abgewrackte Lackierer-Garage, in der wir unseren fahrbaren Untersatz mit einem exklusiven Anstrich rausputzen können. Verdammt gut ausgesehen hat er ja, der Untergrund-Abstecher der klassischen Rennspielserie *Need for Speed*. Techniktricks wie verwischende Lichter und verwackelte Betrachterkamera ließen *Need for Speed Underground* nicht nur schnell aussehen, sondern beschleunigten auch die Abverkäufe. Weltweit wurden inzwischen über fünf Millionen Exemplare (alle Versionen addiert) abgesetzt und ab kommendem November, wenn Teil 2 erscheint, werden die Absatzzahlen der *NfS Underground*-Reihe sicher noch steigen. Wir gönnten uns eine Spritztour zu Electronic Arts' kanadischem Entwicklungsstudio, um *Need for Speed Underground 2* unter die Motorhaube zu schauen. Und da ist man gerade voll damit beschäftigt, die kleinen Designschwächen und Einschränkungen des Vorgängers auszubügeln. Größter Stolz des Teams ist die offene Spielwelt: „Wir haben viele Menüpunkte genommen und sie quasi in die Stadt gesteckt", erklärt Produzent Scott Nielsen. Statt also nur ein Rennen nach dem anderen auf fest abgesteckten Strecken zu absolvieren, erforscht ihr alle Ecken und Enden der nächtlichen Asphalt-Landschaft. Tuning-Läden sind ebenso über die Karte verstreut wie Wettbewerbe oder Rivalen, welche euch spontan zu einem Duell herausfordern.

NACHTFAHRT

Vom Vorort über die Innenstadt bis zum Industrieviertel sehen die Stadtteile nicht nur anders aus, sondern bieten durch individuelle Straßenverhältnisse auch ein etwas anderes Fahrgefühl. Die Spielwelt ist kräftig gewachsen, das Straßennetz hat sich im Vergleich zum Vorgänger auf rund 200 Kilometer verfünffacht. Optimierungen bei der Grafik-Engine erlauben mehr Details. Eine schönere Hintergrundgrafik wie die Downtown-Skyline schmückt den Horizont, der nächtliche Himmel wirkt durch Wolkenformationen und wechselnde Lichtverhältnisse lebendiger. Kunstlicht ist für die Grafiktricks wieder Pflicht, obwohl ihr diesmal nicht nur mitten in der Nacht im Dunkeln unterwegs seid, sondern auch im Morgengrauen oder kurz nach Sonnenuntergang. Diese Lichtübergänge sind ebenso dynamisch wie das Wetter: Beginnender Regen verleiht den Straßen allmählich eine feuchte Beschichtung, die die Umgebung reflektiert. Eine Art Bordcomputer piept dezent, sobald neue Infos oder Nachrichten eintreffen. Das können zum Beispiel Tipps zu Wettbewerben oder Werkstätten sein, welche euch befreundete Charaktere wie die rassige Rennleiterin Rachel per SMS hinterlas-

„BOAH, EY!"-FAKTOR Doppelt so viele optische Upgrades wie im ersten Spiel.

KEIN GRUND, SCHWARZ ZU SEHEN Schließlich wurde der nächtliche Himmel grafisch überarbeitet.

INFO NEUE WETTBEWERBE

Rivalen der Rennbahn

Zu den Rennvariationen des Vorgängers wie Drag, Driften oder Rundenkurse gesellen sich weitere Spielmodi. Die folgenden drei Neuerungen haben die Macher von *Underground 2* bereits enthüllt.

JAGD Lasst euch beim Outrun-Modus bloß nicht abhängen.

STREET X

„Eine Kombination aus Autocross und Gokart", nennt Produzent Scott Nielsen diese kollisionsträchtige Drängelorgie auf extrem engen, kurvenreichen Spezialstrecken. Damit kein Mangel an häufigen Positionswechseln und herzhaften Blech-an-Blech-Begegnungen herrscht, verhalten sich die drei Computergegner bei Street-X-Rennen besonders aggressiv.

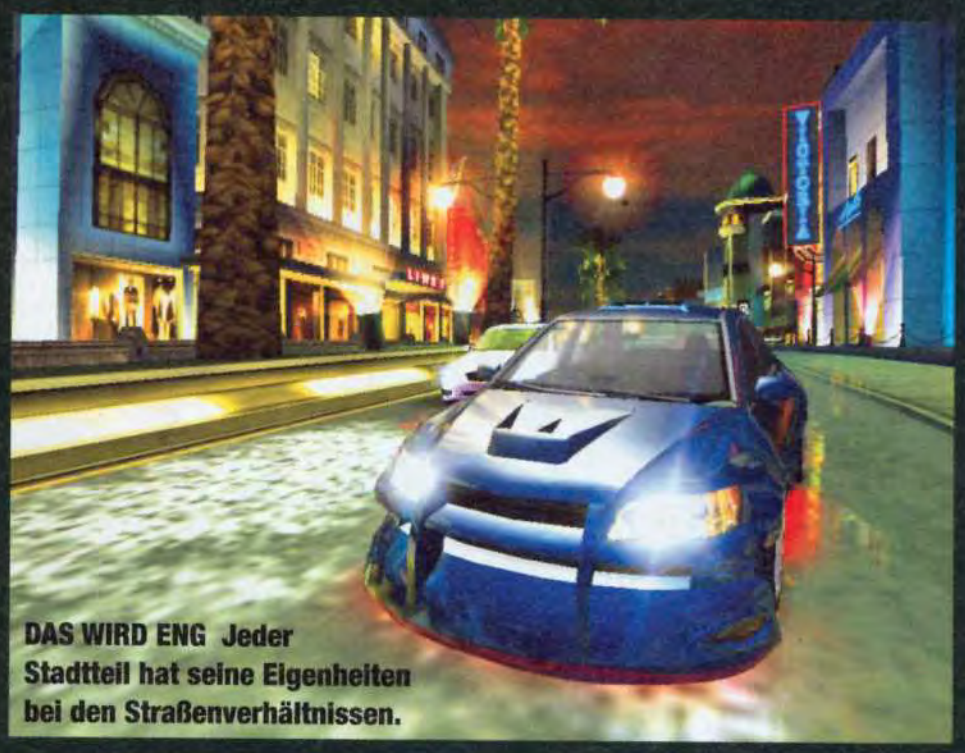
OUTRUN RACE

Dieses Verfolgungsrennen nutzt die offene Spielwelt clever aus. Ziel ist es, gegenüber dem Gegner einen 300-Meter-Vorsprung herauszuholen. Dabei gibt es keinerlei Streckenbeschränkungen, der in Führung liegende Fahrer kann einen beliebigen Kurs nehmen und sogar Stadtteile wechseln. Ein großer, gelber Pfeil zeigt, in welcher Richtung sich der Vordermann befindet, und die Balkenanzeige für die Entfernung verrät, wie groß der Rückstand bzw. Vorsprung ist.

ORGANIC DRIFTING

Heftig lenkend die Kurve kratzen und raus mit dem Heck: Drifting war einer der beliebtesten Spielmodi des Vorgängers. Bei dieser taufrischen Variante ist kunstvolles Fahren jenseits abgesperrter Strecken gefragt. Sie driften bei Gegenverkehr mit mehreren Rivalen gleichzeitig in der offenen Spielwelt. Der Sieger wird nach einem neuen Punktevergabesystem ermittelt.

SCHLECHTE GEGEND In diesem runtergekommenen Viertel hält sich der Lichterglanz in Grenzen.



DAS WIRD ENG Jeder Stadtteil hat seine Eigenheiten bei den Straßenverhältnissen.

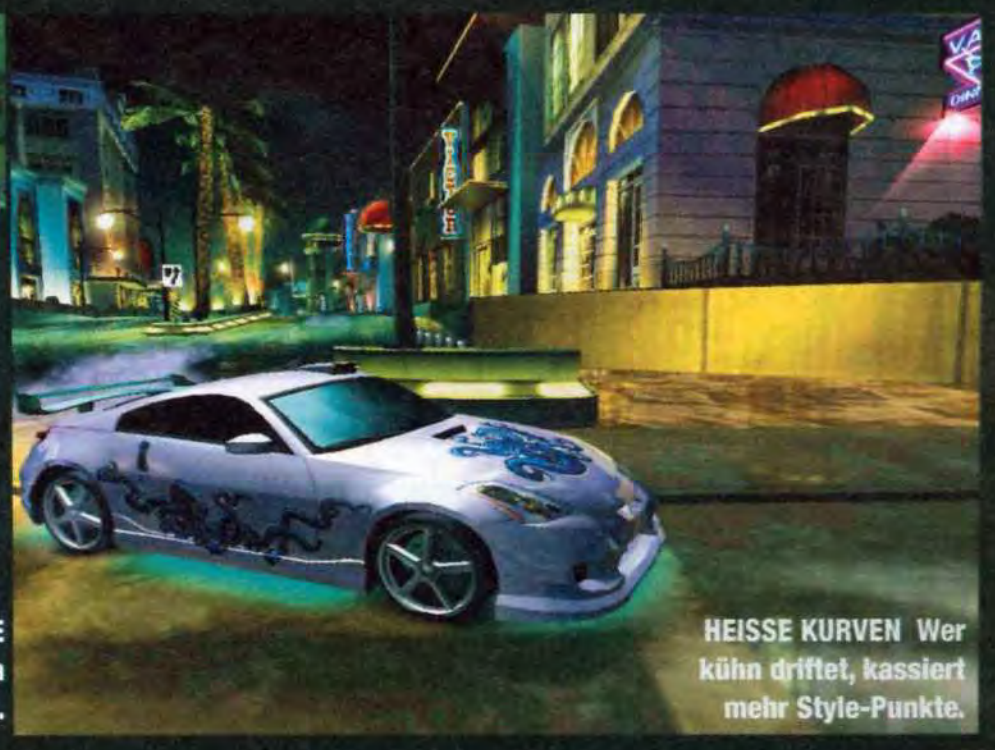
sen. Mittels des Steuerkreuzes führt ihr die Bord-Kommunikation aus und entschließt euch zum Betreten eines Ladens, nachdem ihr vorgefahren seid. Die Anzahl der visuellen Upgrades soll sich verdoppeln und beim Performance-Tuning gibt es wie im Vorgänger Fertiglösungen, die per Knopfdruck gekauft und installiert werden. Neu ist der Frisierspielraum für ambitioniertere Autobastler: „Es gibt über 20 Einzelteile, die sich manuell tunen lassen. Wenn zum Beispiel dein Wagen in Kurven zur Untersteuerung neigt, dann kannst du die Aufhängung feinjustieren", erklärt Scott Nielsen. Verschiedene Setups lassen sich speichern, um für jeden Renntyp die ideale Abstimmung parat zu haben. Mehr Power verspricht das geänderte Style-Punkte-System. Für haarsträubende Fahrmanöver vom eleganten Kurvendrift bis zum Beinahe-Zusammenstoß erhaltet ihr Punkte, die zum Nachfüllen des Nitro-Tanks dienen. Wer besonders trickreich fährt, darf sich also öfters einen kleinen Tempostoß verpassen.

KARRIEREBERATUNG

Der Karriere-Modus soll storybetonter ausfallen und 150 Wettbewerbe umfassen. Welche Events jeweils zur Auswahl stehen, hängt neben euren Fortschritten auch von einer Portion Zufall ab. *Underground 2* lässt sich auch durchspielen, indem man „nur" rund 70 Prozent der Events absolviert. Ihr könnt also bevorzugt die Renntypen herauspicken, die euch am meisten liegen, und ungeliebte Varianten auslassen. Sinnvolle Sache, denn neben den Spielmodi des Vorgängers gibt es eine Reihe von zusätzlichen Wettbewerben. Vom Verfolgungsrennen „Outrun Race" bis zu den engen Kurven der Rempelorgie

UNTEN DUR Lieber getunnelt schle gefahr

LIZENZIERTE AUTOS Platz da für 'nen Mazda.



HEISSE KURVEN Wer kühn driftet, kassiert mehr Style-Punkte.

„Street X" ist das Rennsportmenü reichhaltiger denn je. Auch bei der Liste lizenzierter Autos gibt's regen Zuwachs, nur halten sich da die Spielemacher vorerst mit Details zurück. So verspricht Scott Nielsen eine Steigerung von 20 auf rund 30 Wagen, aber noch sind nicht alle Verträge mit den Automobilherstellern unterschrieben.

NEUE ALTE SCHÜSSEL

Zum einen gibt es mehr europäische Flitzer – den deutschen Fans wird eine besondere Überraschung in Aussicht gestellt –, zum anderen erwarten euch mehr Fahrzeugklassen: „Schau' dir mal an, was für Autos in Tuning-Fachzeitschriften heutzutage so vorkommen", grinst Scott Nielsen geheimnisvoll. Wir rechnen konkret mit Neuzugängen aus der SUV-Klasse, außerdem sollen einige „ältere Klassiker" die Palette der PS-starken Fahrzeuge abrunden. Nachdem die Wagen im Vorgänger quasi unkaputtbar waren, soll es bei *Underground 2* ein zartes Schadensmodell geben: „Da wird mal ein Spoiler oder Body Kit wackeln, ohne dabei abzufallen. Vielleicht gibt es geringe Auswirkungen auf die Fahreigenschaften, aber wir machen keine Hardcore-Simulation", betont Scott. Das Spielgefühl ist in der Tat ähnlich spritzig-leicht wie beim Vorgänger. Dessen Erfolg erlaubte Electronic Arts übrigens lukrative Werbedeals mit „Sponsoren": So fährt man jetzt an Burger-King-Filialen vorbei oder erhält SMS-Nachrichten vom US-Mobilfunkanbieter Cingular. „Dadurch wirkt die Großstadt-Spielwelt noch echter".

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

NFS UNDERGROUND 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Blackbox
Internet:	www.needforspeed.com
Spieler:	1 - 2
Termin:	November 2004

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Nicht nur die Grafik **hat ‚Super' getankt:** Illegale Straßenrennen mit mehr Tiefgang und Abwechslung."

INTERVIEW **SCOTT NIELSEN**

„Der Karriere-Modus ist nicht mehr linear."

Die Straßen von Vancouver sind ein heißes Pflaster, denn hier sind die Entwickler von *Need for Speed Underground 2* zu Hause. Wir wagten uns bei Scott Nielsen, dem Produzenten von *Need for Speed Underground 2*, auf den Beifahrersitz.

N-ZONE: Ihr seid ja ganz schön schnell mit einer Fortsetzung zu *Need for Speed Underground* vorgefahren.
Scott Nielsen: Wir begannen bereits im Juli letzten Jahres, intern über einen Nachfolger zu reden. Es gab einige Gebiete, dir wir cool fanden, aber bei denen einfach nicht genug Zeit war, um sie für den Erscheinungstermin des ersten Spiels gut hinzukriegen. Wir hatten also frühzeitig ein Kernteam zusammen, das am Nachfolger arbeitete, und es verbesserte viele dieser Ideen. Zum Beispiel die Fahrzeugpalette erweitern und herauskriegen, welche Modelle noch von den Leuten modifiziert werden.

N-ZONE: Wichtigste Verbesserung ist wohl die neue, offene Spielwelt? Können Sie dazu mehr sagen?
Scott Nielsen: Es gibt fünf unterschiedliche Stadtviertel mit einzigartigen Strecken und super Spielgefühl. Es dreht sich viel um die Erkundung dieser Welten. Wir wollen also, dass du auf Entdeckungstour gehst und Dinge herausfindest. Wenn jemand nur auf den Hauptstraßen fährt, wird er nicht alles aufstöbern. Du kannst dich durch den Karriere-Modus spielen und dabei ein völlig anderes Erlebnis haben als ich. Er ist sehr nichtlinear im Vergleich zur letztjährigen Version, wo wir dich recht eng durch die Laufbahn geleitet hatten.

N-ZONE: Wie lange ist man damit beschäftigt?
Scott Nielsen: Die Welt ist rund fünfmal größer. Die coole Sache ist, das es diesmal vor allem um die Entscheidungen des Spielers geht. Wie viele Stunden man bis zum Ende verbringt, liegt wirklich ganz an dir, du bestimmst die Gangart. Durch die offene Spielwelt kannst du tonnenweise Zeit verbringen, ohne an speziellen Renn-Events teilzunehmen.

N-ZONE: Wie seid ihr auf die neuen Tuning-Features bei *Need for Speed Underground 2* gekommen?
Scott Nielsen: Wir sind oft von Spielern darauf angesprochen worden, dass man auf der Performance-Seite mehr Freiheiten haben sollte. Du wirst deshalb in der Lage sein, mehr als 50 fahrleistungssteigernde Einzelteile zu erwerben und kannst dein Auto in über 20 Regionen selber optimieren und tunen. Du hast also immer noch die leichte Zugänglichkeit für Gelegenheitsspieler. Aber wir wollen den Profis mehr Tiefgang bieten, die mit Dingen wir Getriebeübersetzung oder Aufhängung herumspielen wollen, um das letzte Tröpfchen Extra-Performance aus ihrem Auto zu holen.

N-ZONE: Ist man als Rennspiele-Macher eigentlich besonders radarfallengefährdet?
Scott Nielsen: Jemand aus unserem Team hatte eine *Underground*-Schachtel auf dem Beifahrersitz liegen, als er neulich wegen überhöhter Geschwindigkeit angehalten wurde. Der Polizist bemerkte das Spiel, und als mein Kollege erklärte, dass er an *Need for Speed* mitarbeitet, kam er sogar ohne Strafzettel davon. Dieser Job hat schon seine Vorteile ...

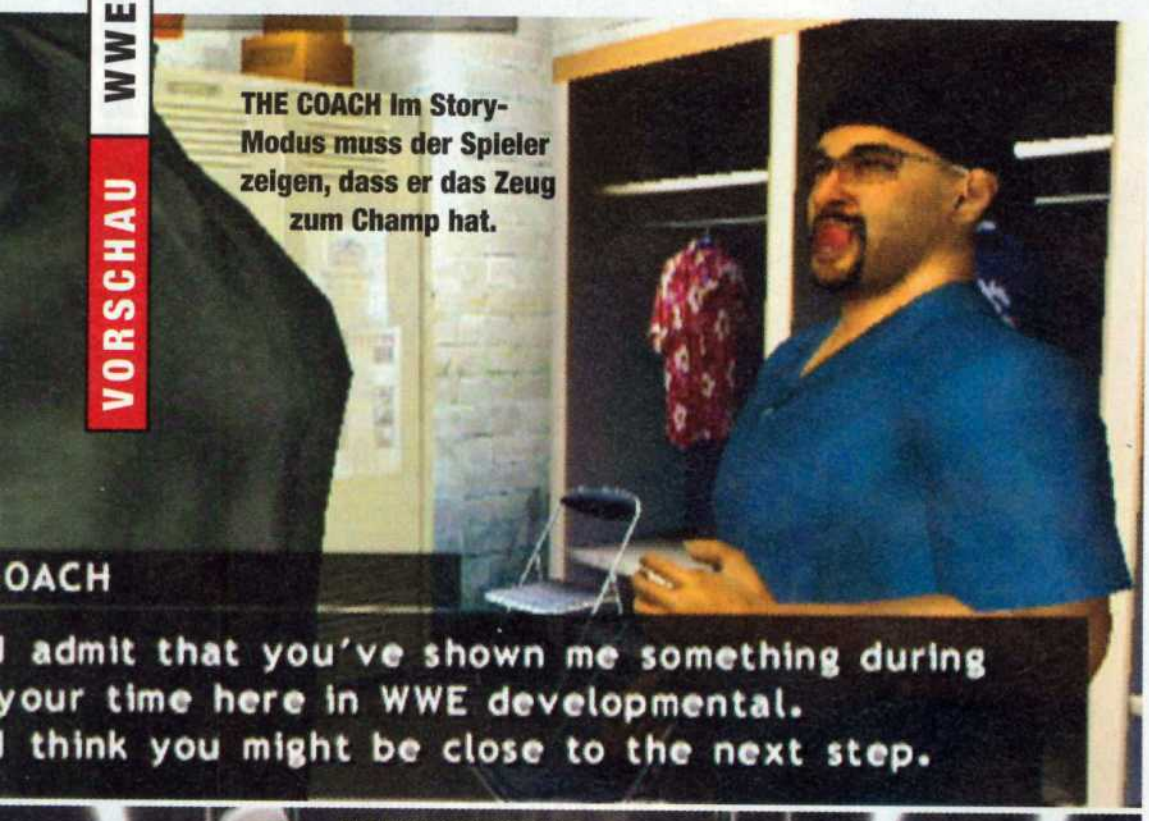
N-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch.

RENNLEITER **Produzent Scott Nielsen ist mit allen Titeln der NfS-Reihe bestens vertraut.**

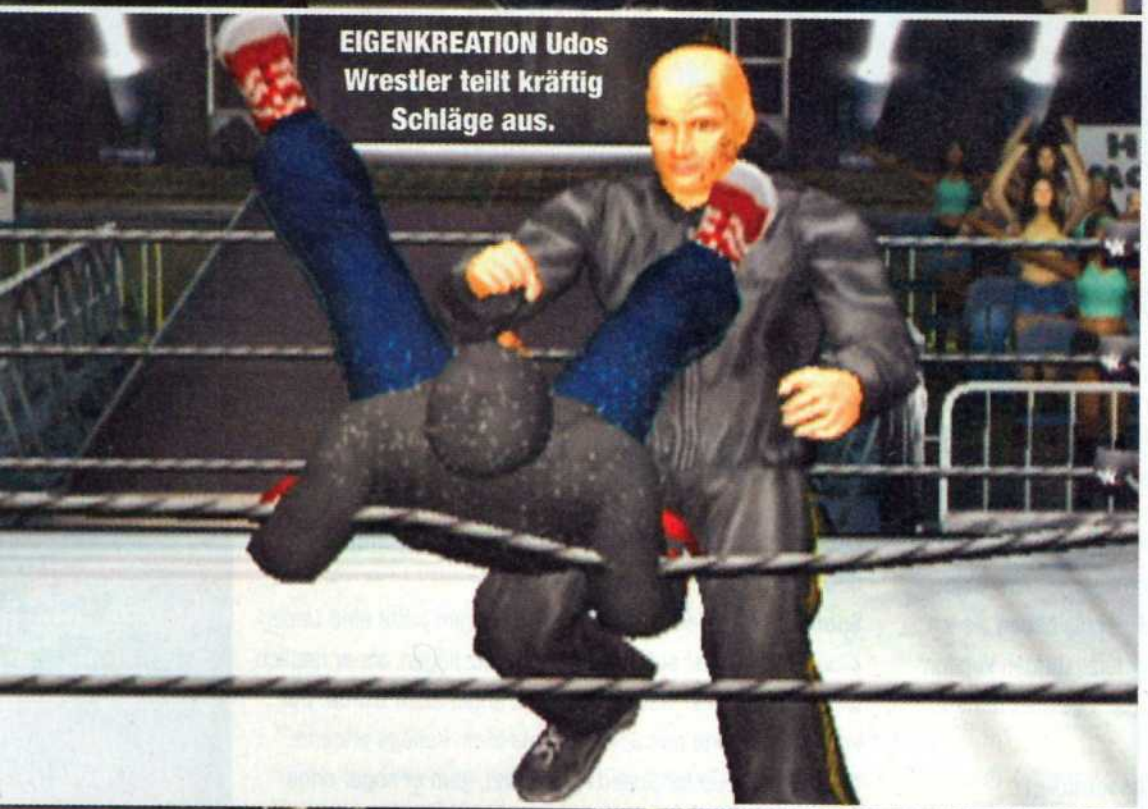
WWE Day of Reckoning

Meistert den Weg von ganz unten bis in den Wrestling-Olymp!

Wrestling-Spiele sind ein sehr gutes Beispiel dafür, wie bedingungslos Fans einer Spiele-Serie die Stange halten. Ganz aufmerksam werden alle Informationen verfolgt, bis das Erscheinen des Titels ähnliche Euphoriegefühle erweckt wie ein rotes Feuerwehrauto als Geschenk zu Weihnachten bei einem Kind. THQ hat mit *WWE: Day of Reckoning* ein Game in der Pipeline, das von vielen Fans mit Sicherheit heiß erwartet wird. Nachdem wir ausgiebig Hand an eine brandneue spielbare Version legen konnten, wird es Zeit, die Vorfreude aufseiten der Fans und Action-Fans noch weiter zu steigern.



THE COACH Im Story-Modus muss der Spieler zeigen, dass er das Zeug zum Champ hat.


EIGENKREATION Udos Wrestler teilt kräftig Schläge aus.

HEXENSCHUSS Shawn Michaels kann sich schon mal überlegen, zu welchem Physiotherapeuten er geht.

Charak

Wie bei jeder anderen Sportart gibt es im Bereich des Wrestlings Favoriten und verhasste Bad-Guys, denen man alles, bloß nichts Angenehmes, an den Hals wünscht. Die Jungs von Yuke haben über 40 Kämpfer angekündigt. 35 davon waren in unserer Version bereits anwählbar und bereit für einen Satz heißer Ohren: Triple H, Chris Benoit, Eddie Guerrero, John Cena, The Rock, Undertaker, Shawn Michaels, Kurt Angle, Randy Orton, Ric Flair, Batista, Chris Jericho, Kane, Big Show, Booker T, Rob Van Dam, Rey Mysterio, Christian, Edge, Matt Hardy, Shelton Benjamin, Charlie Haas, Chavo Guerrero, Rhyno, Hardcore Holy, Val Venis, Lance Storm, Danny Basham, Doug Basham, Mark Jindrak, Garrison Cade, Trish Stratus, Stacy Keibler, Victoria und Molly Holly. Einige andere werden erst nach einiger Anstrengung freigeschaltet.

BRANDHEIßE INFO KURZ VOR REDAKTIONSSCHLUSS:
In den nächsten Wochen wird wieder, genau wie im letzen Jahr, ein Themen-Chat mit den Entwicklern von WWE: Day of Reckoning statt finden. Um das genaue Datum zu erfahren, schaut einfach auf www.n-zone.de oder www.thq.de nach.

weiter Seite 26 ...

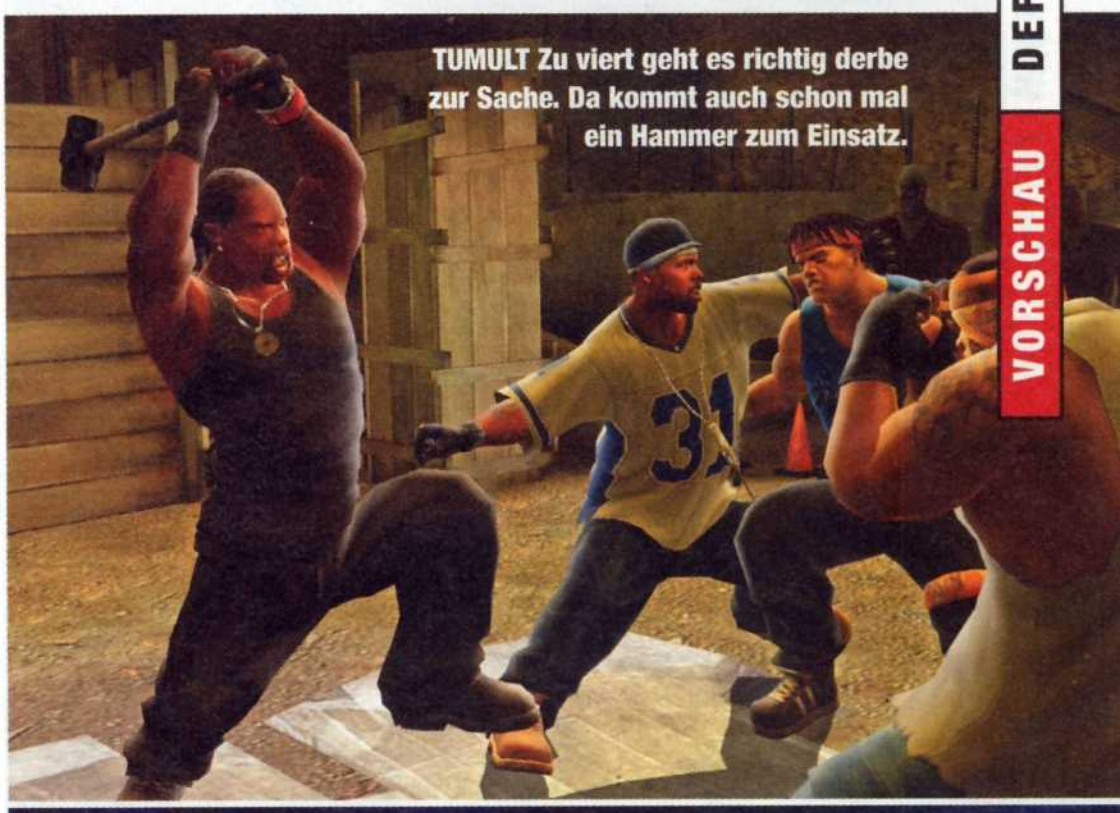
Def Jam Fight for NY

Im Hip-Hop-Underground weht **ein rauer Wind**.

Die Wrestling-Entwickler von THQ haben mit Electronic Arts hochkarätige Konkurrenz. Die Jungs von Aki zählen zusammen mit den *WWE: Day of Reckoning*-Machern zu den absoluten Topentwicklern im Wrestling-Genre und haben bereits mit *Def Jam Vendetta* bewiesen, dass sie durchaus in einem Atemzug mit Entwickler Yuke genannt werden können. Statt aufgeblähter Wrestler lassen Aki große, böse Hip-Hopper aufeinander los, die sich im New Yorker Untergrund ausnahmsweise mal nicht mit dem Mundwerk bekriegen. Das ist eine unschöne Sache für die Kämpfer, aber eine schöne für die Spieler.

tere

Im Titel des neuen Underground-Gekloppes verbirgt sich der Name eines unter Fans des Sprechgesangs gut bekannten Hip-Hop-Labels: Def Jam Records. Dementsprechend sind alle Protagonisten, die sich im diesjährigen *Def Jam*-Game die Ehre geben, in der sprechpoetischen Musikindustrie heimisch. Dieses Jahr wurde die Anzahl deutlich erhöht, was zur Folge hat, dass auch Künstler, die nicht dem Label angehören, mitmischen. Alles in allem wird dem Spieler die unglaubliche Gesamtzahl von über 70 Kämpfern und Kämpferinnen versprochen. Ob das finale Produkt dieses vollmundige Versprechen halten kann, wird erst der Test zeigen. Nichtsdestotrotz machen Namen, wie Busta Rhymes, Carmen Electra, Flava Flav, Ice-T, Lil' Kim, Ludacris, Method Man und Snoop Dogg Lust auf den Titel.



TUMULT Zu viert geht es richtig derbe zur Sache. Da kommt auch schon mal ein Hammer zum Einsatz.

SCHROTTREIF Die Umgebungen sind allesamt sehr düster und unterstreichen das Fight-Club-Flair.

HILFESTELLUNG Manchmal greift das Publikum aktiv ins Kampfgeschehen ein.

weiter Seite 27 ...

Game

Die neueste Wrestling-Inkarnation aus dem Hause THQ ist als reinrassige Simulation zu betrachten. Alle Charaktere können auf eine Vielzahl von Griffen und Schlägen zurückgreifen. Das Einbeziehen der Ringseile oder -ecken ist ein ebenso wichtiger Aspekt wie die Benutzung diverser Waffen. Das Grapple-System wurde weiter ausgebaut und neue Features wie der Momentum Shift und der Momentum Lift sorgen für eine enorme spielerische Tiefe. Ersterer kann bewirken, dass sich das Blatt im Ring wendet, und somit für einen überraschenden Ausgang des Kampfes sorgen. Der Momentum Lift wird ausgelöst, sobald ein normaler Kämpfer versucht, ein Schwergewicht zu heben. Gelingt es dem Spieler, die Anzeige in Richtung „Lift" vollständig zu bewegen, so wird der Wurf ausgeführt. Nach ausgiebigen Proberunden wird sehr schnell deutlich, dass die Entwickler eine Steuerung geschaffen haben, die nach wenigen Minuten des Button-Smashings in koordiniertes und gezieltes Ausführen von abwechslungsreichen Moves übergeht.

Präsen

WWE: Day of Reckoning legt in Sachen Präsentation abermals einen drauf. Die Charaktere wurden mit viel mehr Details versehen und sehen zudem durch eine Erhöhung der Polygonzahl ihren realen Vorbildern sehr ähnlich. Untermalt wird die Darstellung der Wrestler durch den neuen Schimmereffekt, wodurch der Eindruck erweckt wird, dass die Charaktere schwitzen. Aber auch die Entrances wurden überarbeitet und kommen spektakulärer rüber als im Vorjahresprodukt. Im Story-Modus wird durch Gespräche mit Vince McMahon oder The Coach die Stimmung sehr gut eingefangen, die den Spieler vorbildlich in den Werdegang seines selbst kreierten Wrestlers vom Niemand zum WWE-Champ einbezieht. Während der Kämpfe wird bei gelungenen Manövern die Kamera sehr dynamisch um das Geschehen bewegt. Besonders heftige Griffe oder Special Moves werden mit Zeitlupen oder Wiederholungen belohnt.

Vergleichs

THQ's neuestes Wrestling-Spektakel wird in erster Linie eingefleischte Fans ansprechen. Die werden aber aufgrund der mannigfaltigen Verbesserungen das mit Abstand beste Wrestling-Spiel für den GameCube bekommen. Die Zugänglichkeit des Titels an sich ist aber wegen der speziellen Thematik doch begrenzt. Ganz im Gegensatz zu *Def Jam: Fight for NY*, das durch die Umorientierung in Richtigung Beat 'em Up mehr Anhänger finden wird. Trotz allem wird *WWE: Day of Reckoning* so richtig rocken.

VORSCHAU

WWE: DAY OF RECKONING

Genre:	**Wrestling**
Hersteller:	**THQ**
Entwickler:	**Yuke**
Internet: **www.thq.de**	
Spieler **1-4**	Termin **Mitte September**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Verfeinertes Grapple-System, stark verbesserte Grafik und ein **cooler Story-Modus** lassen auf Großes hoffen."

play

Auf der einen Seite bewegt sich das Gameplay dieses Mal etwas vom starken Wrestling-Charakter des Vorjahresproduktes weg. Auf der anderen Seite wurden aber dafür vier neue Kampfstile (Kick-Boxen, Street Fighting, Martial Arts und Submission) hinzugefügt. Neben dieser Erweiterung gibt es bei den Umgebungen ebenfalls einen starken Wandel zu beobachten. Im Vorgänger fand die Action hauptsächlich im Ring statt – ganz im Gegensatz zur Fortsetzung. Da die Fights in höchstem Maße gesetzeswidrig sind, ziehen sich die goldbehängten Großmäuler dieses Mal in Hinterhöfe oder stillgelegte U-Bahn-Stationen zurück. Hier kann alles, was nicht niet- und nagelfest ist, als Waffe benutzt werden. Sogar Betonpfeiler oder Autos können in Verbindung mit einem Manöver für gehörige Kopfschmerzen sorgen. Die Eigenheiten der Umgebung sorgen ebenfalls für Abwechslung. Wenn es hart auf hart kommt, dann greift auch schon mal das Publikum ein und hält einen der Kämpfer fest, der dann den Fäusten seines Gegners wehrlos ausgeliefert ist.

tation

Das Bestreben der Entwickler nach Verbesserung ist in den Bereichen Charaktermodellierung und akustischer Untermalung der Kämpfe deutlich zu sehen und zu hören. Die Kämpfer sehen mit ihren dicken Baggy-Pants und Goldketten richtig klasse aus. Ausgefeilte Gesichtsmimiken sorgen zudem auch auf der emotionalen Ebene für Pluspunkte. Was die Akustik betrifft, können die Entwickler aufgrund der engen Zusammenarbeit mit Def Jam Records auf einen verdammt großen Pool an Rap-Songs zurückgreifen. Die Titel stammen dabei meistens von den gleichen Leuten, die auch gerade auf dem Schlachtfeld stehen und Prügel verteilen. Der Spieler kloppt sich als Komplize von Crow durch einen düsteren Story-Modus, der es atmosphärisch mit Filmen wie *Boyz in the Hood* oder *New Jack City* aufnehmen könnte. Das Ziel ist es, wieder Boss der New Yorker Unterwelt zu werden – und Gewalt ist hierfür das Mittel der Wahl.

einschätzung

Noch fetter, noch böser – einfach noch mehr von allem. Das scheint die Devise von Aki zu sein. Und das Rezept könnte durchaus aufgehen. Durch die deutliche Entfernung vom Wrestling-Genre ist der Titel mehr in der Beat-'em-Up-Ecke anzusiedeln, was dafür sorgen wird, dass viel mehr Leute etwas mit *Def Jam: Fight for NY* anfangen können. Fans, die allerdings gerade diese Facette des Vorgängers zu schätzen wussten, könnten von der spielerischen Umorientierung ein wenig enttäuscht sein.

VORSCHAU

DEF JAM: FIGHT FOR NY

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada/Aki Corp.
Internet:	www.electronic-arts.de
Spieler:	1-4
Termin:	7. Oktober

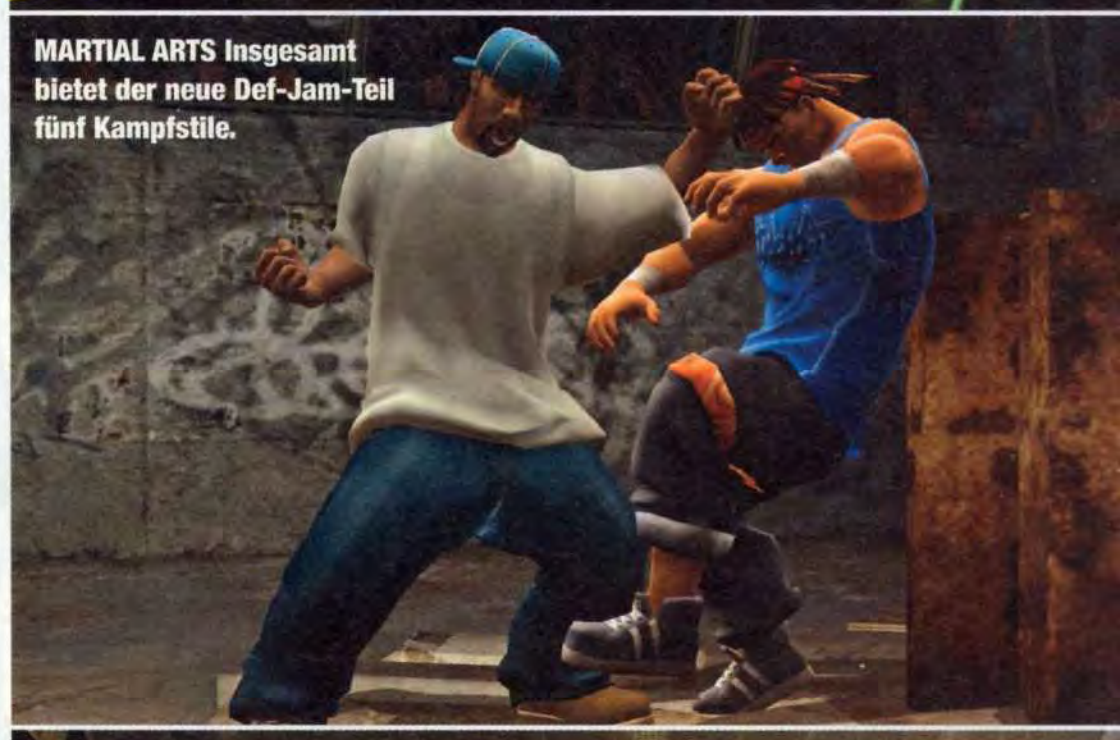
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„What's up, Dog?! THQ's WWE: Day of Reckoning steht mit diesem Titel ein **heißer Konkurrent** gegenüber."

VARIANTENREICH Die Schauplätze spielen ebenfalls eine große Rolle, wie diese Aktion hier zeigt.

ICH HAB'S KOMMEN SEHEN In der U-Bahn ist der Gegner nicht die einzige Gefahr.



MARTIAL ARTS Insgesamt bietet der neue Def-Jam-Teil fünf Kampfstile.

BITTE NICHT Das entsetzte Gesicht lässt erahnen, was gleich passiert. Autsch!

Call of Duty: Finest Hour

Activision lässt euch die schonungslose Brutalität des Zweiten Weltkriegs hautnah miterleben.

Auf dem PC zählt *Call of Duty* zu den authentischsten, aber auch zu den besten Vertretern der Zweiter-Weltkrieg-Shooter. Für PlayStation 2, Xbox und GameCube kommt jetzt ein exklusiver Ableger der Serie heraus, der an die Qualität der PC-Version heranreichen könnte. Einige der Entwickler bei Sparks sammelten bereits mit der *Medal of Honor*-Serie Erfahrung im Genre.

KRIEG AN DREI FRONTEN

Call of Duty: Finest Hour spielt von 1942 bis 1945 an drei Fronten im Westen, Süden und Osten Europas. Der Spieler kämpft aufseiten der alliierten Truppen gegen die Deutschen. Die Entwickler wollen vor allem eine starke Spielercharakter-Bindung erzeugen. So werdet ihr im Spielverlauf über mehrere Soldaten die Kontrolle übernehmen. Bevor ihr die Steuerung über eure Kompagnons übernehmt, werdet ihr sie in früheren Levels begleiten und mehr über ihren Hintergrund erfahren haben. Im PC-Original gehörte der Spieler britischen, amerikanischen und

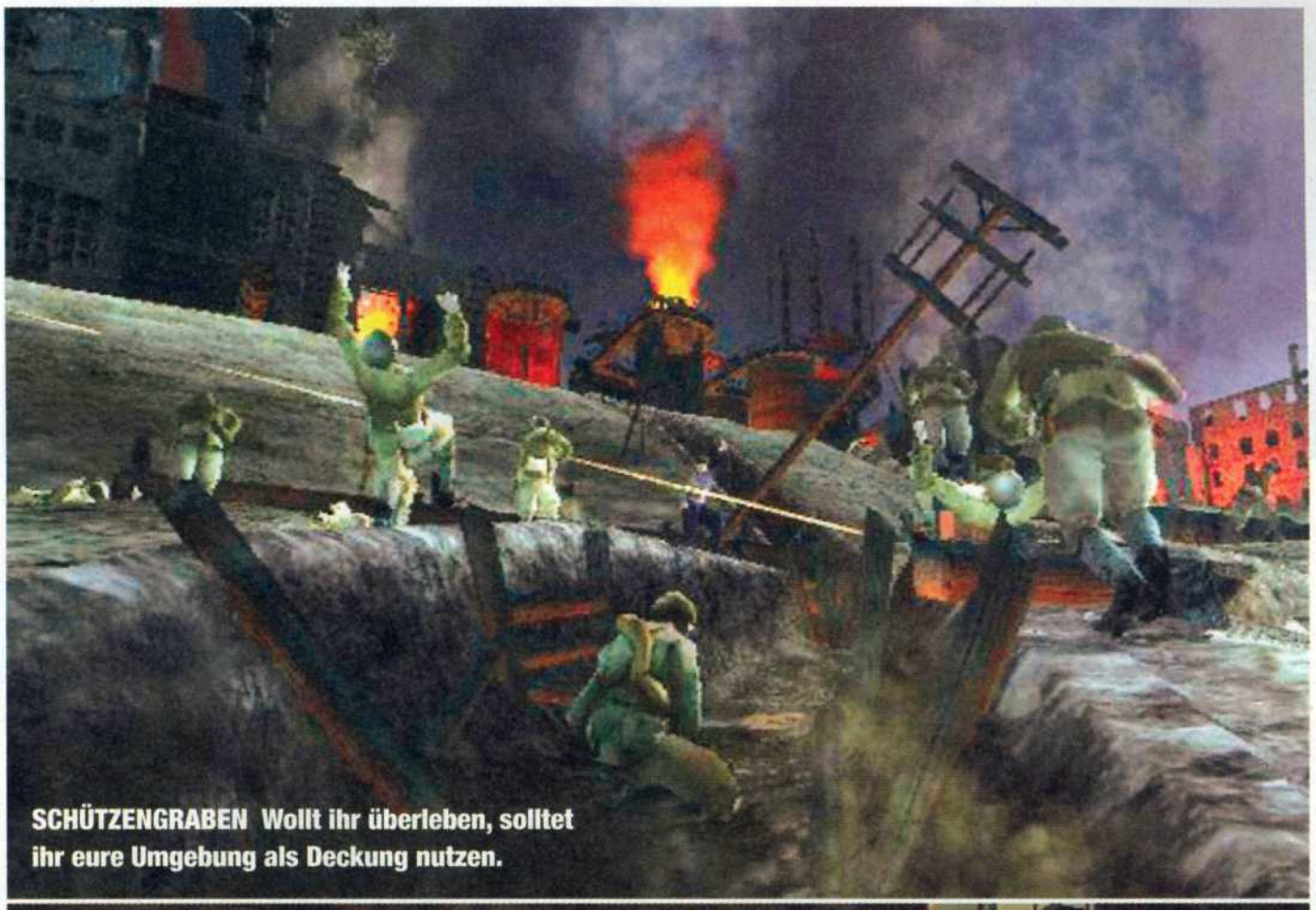
GEFÄHRLICH Lauft, bevor euch die Bomben treffen.

FEIND GESICHTET Schnell sucht ihr hinter dem Panzer Deckung

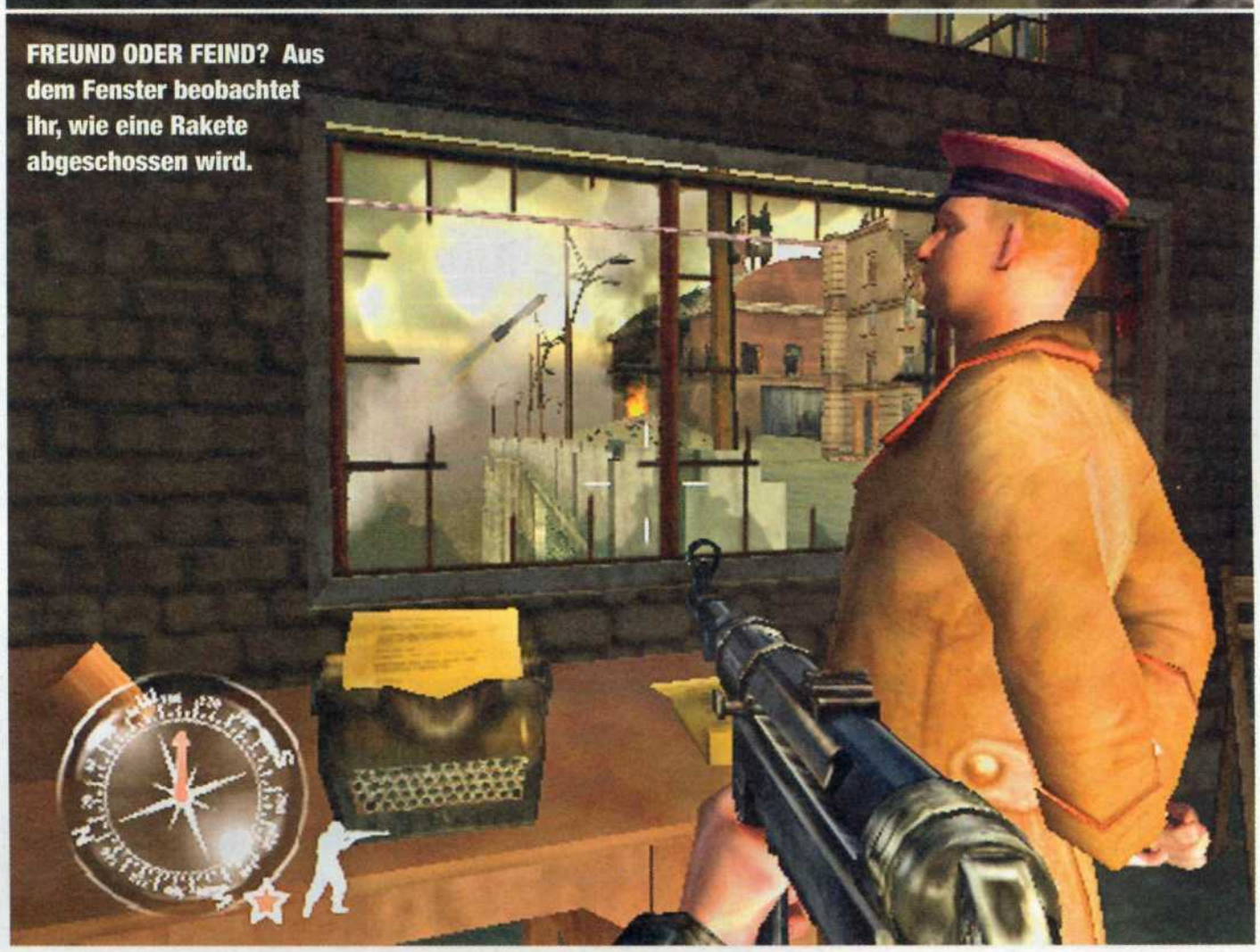
russischen Truppen an und kämpfte sich durch verschiedene Handlungsstränge. Dies wird in der GameCube-Version von *Call of Duty: Finest Hour* sehr ähnlich sein. Ihr werdet unter anderem die Kontrolle über einen amerikanischen GI, einen britischen Soldaten, eine russische Scharfschützin oder einen afrikanisch-amerikanischen Panzerkommandanten übernehmen. Dies ermöglicht nicht nur mehr Story-Entwicklungen, sondern bietet auch die Chance, verschiedene Fahrzeugtypen im Spiel zu steuern.

BEKLEMMENDE ATMOSPHÄRE

Die Entwickler wollen die Gräueltaten des Krieges möglichst authentisch rüberbringen. So soll es nicht – wie in vielen anderen Ego-Shootern – möglich sein, sich alleine durch Horden von Feinden zu kämpfen. Genau wie in der Realität ist ein Soldat alleine nämlich ziemlich verlassen auf dem Schlachtfeld. Dies wird an einer uns präsentierten Szene deutlich. Ihr kontrolliert einen GI, der sich mit seinem Trupp durch eine zerstörte Stadt kämpft. Ihr seht eure Kollegen von Häuserwand zu Häuserwand preschen und Deckung suchen. Plötzlich trefft ihr auf ein feindliches Bataillon. Rechts und links eures Spielcharakters schlagen die Granaten ein, die Kugeln zischen nur so an euch vorbei. Von überall hört man Schreie, Menschen rennen durch die Straßen, Panzer rollen an zerstörten Gebäuden vorbei, am Himmel donnern Flugzeuge und werfen Bomben ab. In hohen Gebäu-



SCHÜTZENGRABEN Wollt ihr überleben, solltet ihr eure Umgebung als Deckung nutzen.



FREUND ODER FEIND? Aus dem Fenster beobachtet ihr, wie eine Rakete abgeschossen wird.

HINTERHALT In den Häuserschluchten begegnet ihr einem feindlichen Trupp.

den sitzen Scharfschützen und nehmen euch hinterhältig ins Visier. Alleine hättet ihr keine Chance gegen die Übermacht der Gegner.

GUTE TECHNIK

Die Levels unterscheiden sich dabei grundlegend von denen der PC-Version, werden den Spieler aber trotzdem nicht weniger fesseln. Die Grafik-Engine wurde komplett neu entwickelt und speziell an die jeweiligen Konsolen angepasst. Die bisher gezeigten Levels offenbaren bereits eine stattliche Zahl an Polygonen und laufen, zumindest in den gezeigten Szenen, recht flüssig über den Schirm. Die Entwickler sind derzeit mit der Optimierung der Grafik-Engine beschäftigt und prüfen, wie viele Objekte sie zur gleichen Zeit darstellen können. Die Soundkulisse war auf dem PC bereits herausragend realistisch und vermittelte eine absolut beklemmende und markerschütternde Atmosphäre; Ähnliches versprechen die Entwickler für *Call of Duty: The*

ALLIIERTE Hier kämpft ihr an der Seite der Russen gegen die Deutschen.

VOLLES ROHR Am Steuer des Panzers rollt ihr über die Straßen.

VORSICHT Der Kamerad links im Bild wird gleich auf euch zielen.

HAUTNAH Verängstigt beobachtet ihr, wie ein Gebäude zerstört wird.

Finest Hour für den GameCube. Selbstverständlich unterstützt der Titel Dolby Pro Logic II, damit Besitzer pompöser Heimkinoanlagen beim Spielen wahrlich in ihre Sofas genagelt werden. Da der letzte *Medal of Honor*-Teil nicht die Erwartungen erfüllen konnte, darf man gespannt sein, ob es Activision mit *Call of Duty: Finest Hour* gelingen wird, die Referenz der Weltkrieg-Shooter im Konsolenbereich zu stellen.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

COD: FINEST HOUR

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Spark Unlimited
Internet: **www.activision.com**	
Spieler **1-4**	Termin **Herbst**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Call of Duty: Finest Hour wandelt auf den Spuren der Medal of Honor-Serie und **hat das Zeug zur Referenz.“**

SCHNELL **Bevor euch der Panzer platt macht, solltet ihr die Besatzung lieber aufs Korn nehmen.**

N-ZONE PRÄSENTIERT:

Der schnellste Igel der Welt ist wieder da!

Sonic, Tails, Knuckles, Cream und Amy nehmen es wieder einmal mit dem bösen Dr. Robotnik auf. Dieses Mal mit kooperativem Zwei-Spieler-Modus.

N-ZONE 08/03:
„Wer sich Teil 3 entgehen lässt, ist selber schuld!“

N-ZONE HIT
N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Nur für euren Game Boy Advance!

Ab 18. Juni im Handel! | Ohne Altersbeschränkung | Unverbindliche Preisempfehlung: € 39,95

THQ

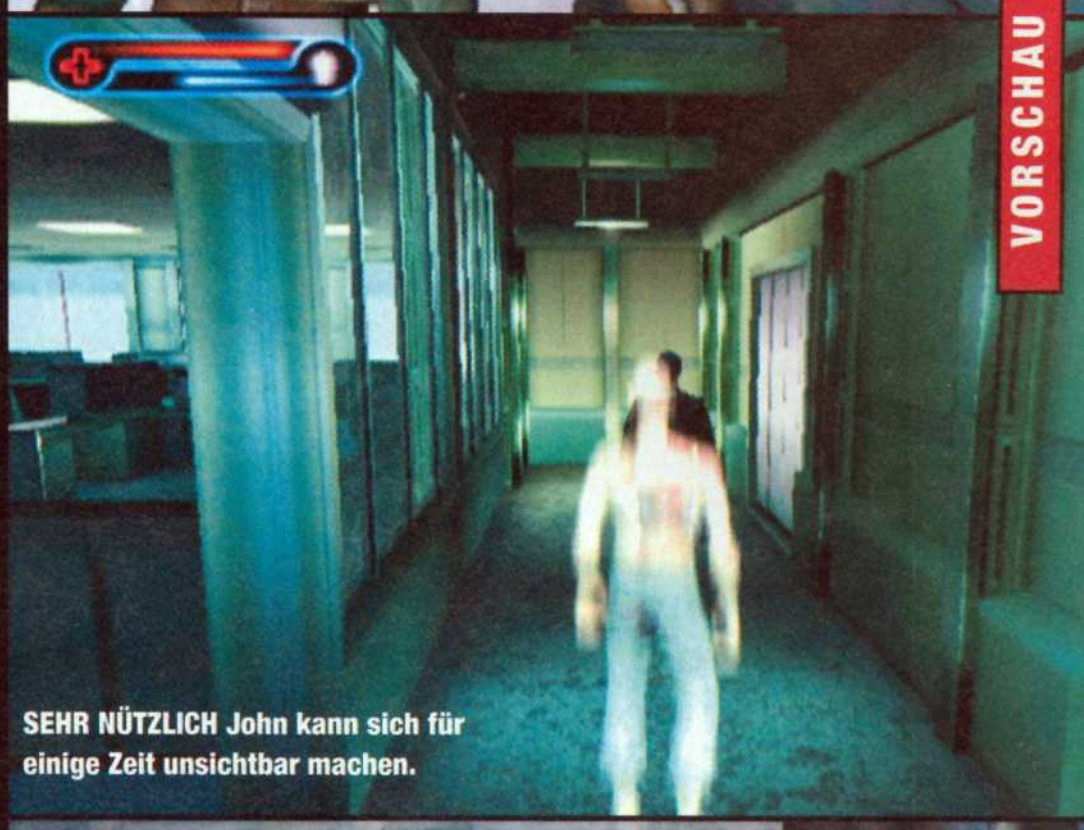
Second Sight

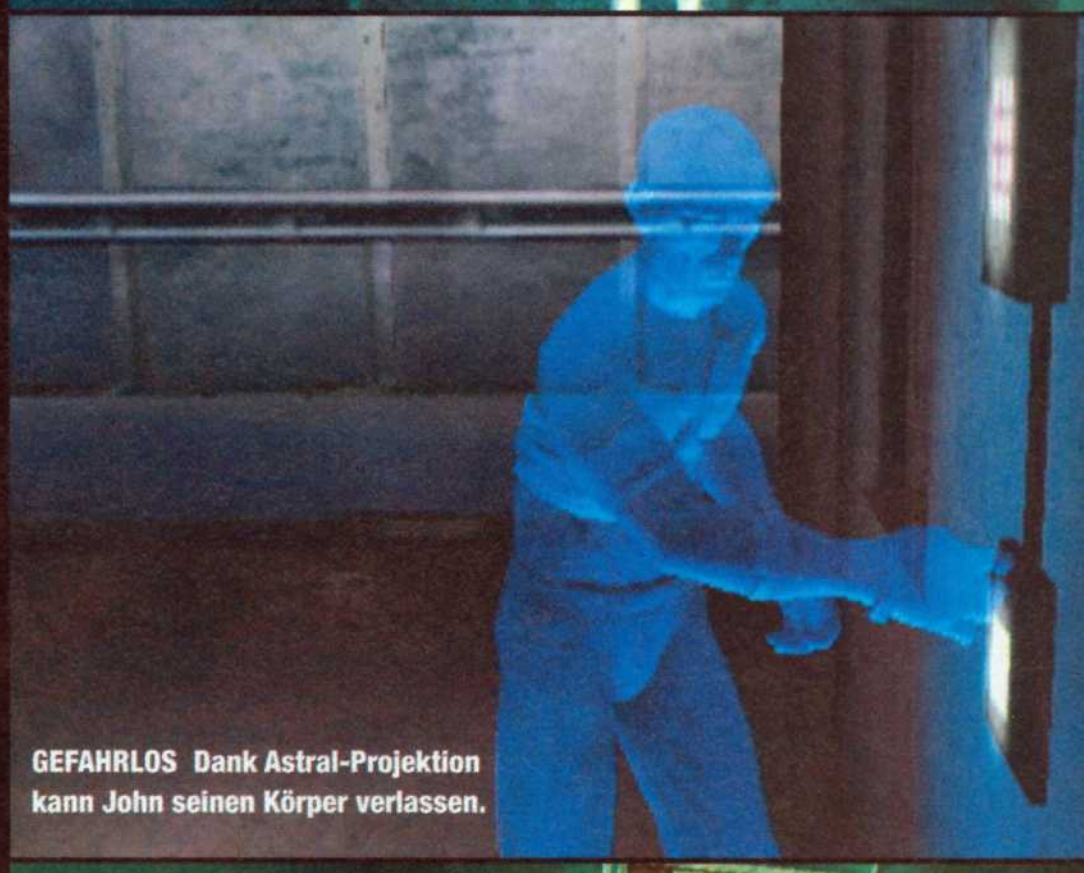
Der Geist ist für John Vattic die stärkste Waffe **auf dem Weg zur Identitätsfindung.**

Die Entwicklerfirma Free Radical Design ist sicherlich vielen Spielern mit einer Vorliebe für erstklassige Ego-Shooter ein Begriff. So haben die begabten Jungs um Director David Doak bereits mit der *TimeSplitters*-Serie bewiesen, dass sie in der Lage sind, hochkarätige Action mit hervorragender Technik und überragender Spielbarkeit zu einem großartigen Ganzen zu verbinden. Wie sieht es allerdings aus, wenn die Entwickler einen Third-Person-Action-Titel produzieren? Mit *Second Sight* möchten sie beweisen, dass sie auch in diesem Bereich herausragende Fähigkeiten besitzen. Damit der Titel nicht im Meer von Actionspielen einfach so untergeht, haben sie sich einiges einfallen lassen. Zum einen integrieren sie übermenschliche Fähigkeiten ins Gameplay, zum Beispiel Telekinese oder spontane Selbstheilung. Zum anderen betten sie die Ereignisse in eine sehr intelligent inszenierte Hintergrundgeschichte ein.

WO BIN ICH, WER BIN ICH?

Stellt euch vor, ihr wacht in einem sterilen, kahlen Raum auf, der mit medizinischen Überwachungsgeräten voll gestopft ist. Der Kopf tut euch saumäßig weh und ihr fühlt euh sterbenselend. Jegliche Erinnerung an eure Identität oder die vergangenen Geschehnisse sind ausgelöscht. Ihr seid mit Wunden übersät und ein anscheinend übergeschnappter Friseur hat euch eine Glatze rasiert. Genauso





geht es John Vattic, dem Hauptcharakter in *Second Sight*. Nach diesem traumatischen Erlebnis steht für ihn die Flucht ganz oben auf der „Zu erledigen"-Liste. Allerdings stellt sich ihm die Frage, wie er aus seiner Zelle herauskommt. Dies ist eine von vielen Schlüsselsituationen, in denen John spitzkriegt, dass er auf übermenschliche Kräfte zurückgreifen kann. Per Telekinese wird ein Schalter außerhalb des Raumes aktiviert und eröffnet ihm eine Forschungsanlage, in der er zunächst mehr neue Fragen vorfindet als deren erhoffte Beantwortung. An diversen Computer-Terminals kann sich John durch das Einsehen von Patientendateien ein Bild von der Situation machen – und die ist nicht gerade das, was man beruhigend nennen könnte. John war nach einer fehlgeschlagenen Militärmission, der er als Berater zugeteilt war, als Versuchskaninchen für erschreckende Psychoexperimente missbraucht worden. Das erklärt zumindest, warum er Gegenstände zum Schweben bringen und seine Wunden durch Konzentration selbst heilen kann. Nach und nach erinnert er sich an die Vergangenheit und durchlebt sie erneut.

BEINFLUSSBARE VERGANGENHEIT

Der Spieler übernimmt während dieser Flashbacks die Kontrolle über John Vattic und erlebt somit nicht nur ein völlig anderes Gameplay, sondern auch sämtliche Hintergründe, die zur momentanen Situation geführt haben. Zunächst wird ein Tutorial durchlaufen, das dem Spieler die grundlegende Steuerung Schritt für Schritt näher bringt. In diesen Passagen finden herkömmliche Waffen wie Pistole, MG oder Scharfschützengewehr regelmäßige Anwendung. Die Mission führt die militante Gruppe WinterICE nach Sibirien, wo sie einen diskreditierten Nazi-Wissenschaftler aufspüren soll, der im Bereich der Psycho-Forschung beunruhigende Ergebnisse erzielt hat. Eine Besonderheit in diesem Spiel ist die Möglichkeit, die Gegenwart durch Aktionen in der Vergangenheit zu beeinflussen. Ist zum Beispiel in der Gegenwart ein Mitglied aus der Gruppe tot, so kann es durch seine erfolgreiche Rettung in der spielbaren Vergangenheit wieder zum Leben erweckt werden.

DA GEHT NOCH MEHR

Im Gegensatz zum Gameplay und der Story kann die technische Seite von *Second Sight* noch nicht vollends überzeugen. Die Umgebungen leiden noch an einer akuten Texturarmut und kommen etwas karg rüber. Gut gelungen ist hingegen das Charakterdesign. Wer *TimeSplitters* schon einmal gespielt hat, wird sofort erkennen, dass dieser Titel von den gleichen Jungs stammt. Alles in allem erwartet uns hier ein guter Action-Titel, der spielerisch abwechslungsreich, aber in Sachen Technik noch verbesserungswürdig ist.

UDO CRNJAK

VORSCHAU
SECOND SIGHT

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Free Radical Design
Internet:	www.codemasters.de
Spieler:	1
Termin:	10. September

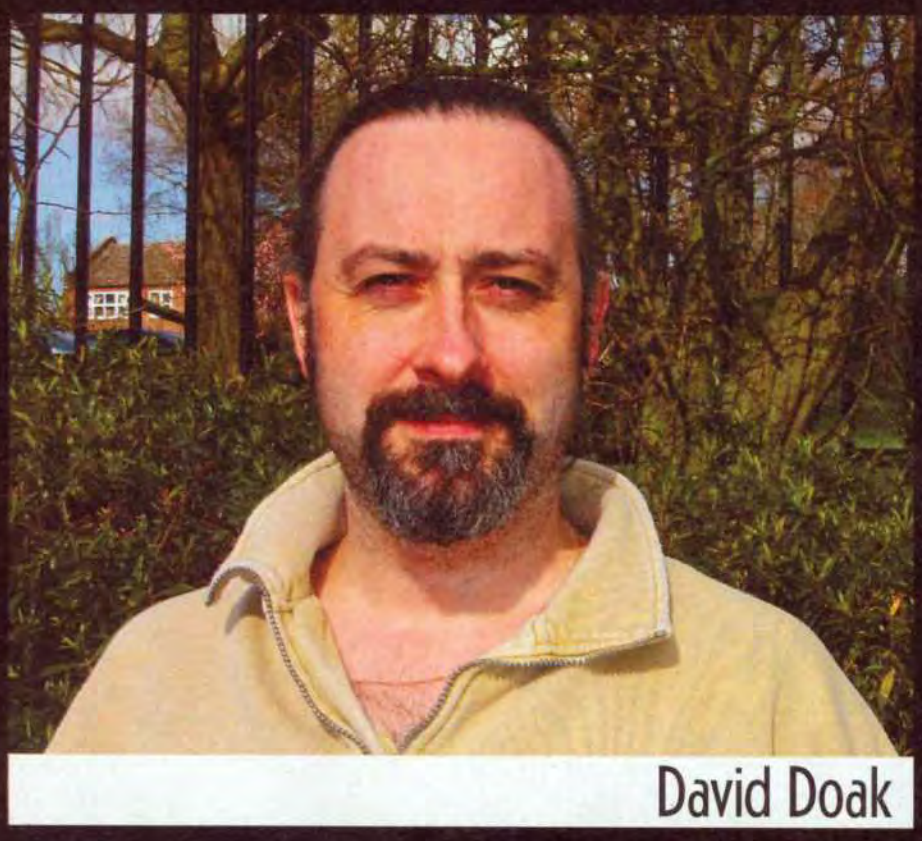
EINSCHÄTZUNG

GUT

„Interessanter Titel mit **cooler Erzählweise** der Hintergrundgeschichte. Technisch geht's aber besser."

„Wir wollen etwas Zeitnahes und gleichermaßen Realistisches erschaffen!"

Wir hatten Gelegenheit, mit **David Doak, Director von Free Radical Design** zu sprechen.



David Doak

N-ZONE *Wie entstand eigentlich die Idee zu einem Spiel wie Second Sight?*

David Doak: Die Idee entstand während der Gründungsphase von Free Radical Design 1999. Eigentlich war es das erste Spiel, das wir entwickeln wollten. Damals hatten wir allerdings noch nicht die nötigen Ressourcen, um so ein großes Projekt aus dem Boden stampfen zu können. Ich denke, die ursprüngliche Idee war es, eine Geschichte mit einem interaktiven Element zu inszenieren. Deshalb haben wir zwei Handlungsstränge kreiert, wovon einer als Rückblende funktioniert. Wir wollen etwas Zeitnahes und gleichermaßen Realistisches erschaffen – mit einem „etwas anderen" Element, um die Story und das Gameplay voranzutreiben. Deshalb die übermenschlichen Psychokräfte.

N-ZONE *Wie Sie bereits sagten, gibt es zwei Story-Teile, die in zwei unterschiedlichen Zeiten angesiedelt sind. Wie sind diese beiden Parts miteinander verflochten?*

David Doak: Das Spiel beginnt mit John Vattic in der Gegenwart. Er wacht in der Isolationszelle einer US-Medizineinrichtung auf. Er ist völlig zerschrammt und ramponiert und offensichtlich wurden Experimente mit ihm durchgeführt. Während seiner Flucht registriert er, dass er über übermenschliche Kräfte verfügt, aber keine Ahnung hat, wer er ist oder wie er hierher gekommen ist. In geregelten Abständen hat John Vattic einen Flashback und erinnert sich daran, was vor sechs Monaten passiert ist. Zu dieser Zeit war er gegen seinen Willen Teilnehmer einer Militäroperation (WinterICE) in Sibirien, deren Ziel es war, einen diskreditierten Nazi-Wissenschaftler ausfindig zu machen, der bei der Erforschung der menschlichen Psyche ziemlich beunruhigende Ergebnisse erzielt hat. Der John Vattic der Vergangenheit verfügt über keinerlei übermenschliche Fähigkeiten und begegnet sogar jeglichen Thesen oder Behauptungen, dass es so etwas überhaupt gibt, mit Zynismus. Johns Erinnerungen sind voll spielbare Levels. Sie versorgen John und den Spieler nicht nur mit Hintergrundinformationen, sondern bieten auch die Chance, Geschehnisse zu beeinflussen, die einen Effekt auf die Gegenwart haben. Mit zunehmendem Verlauf des Spiels werden sämtliche Verwicklungen aufgedeckt – und somit auch, was eigentlich mit WinterICE passiert ist.

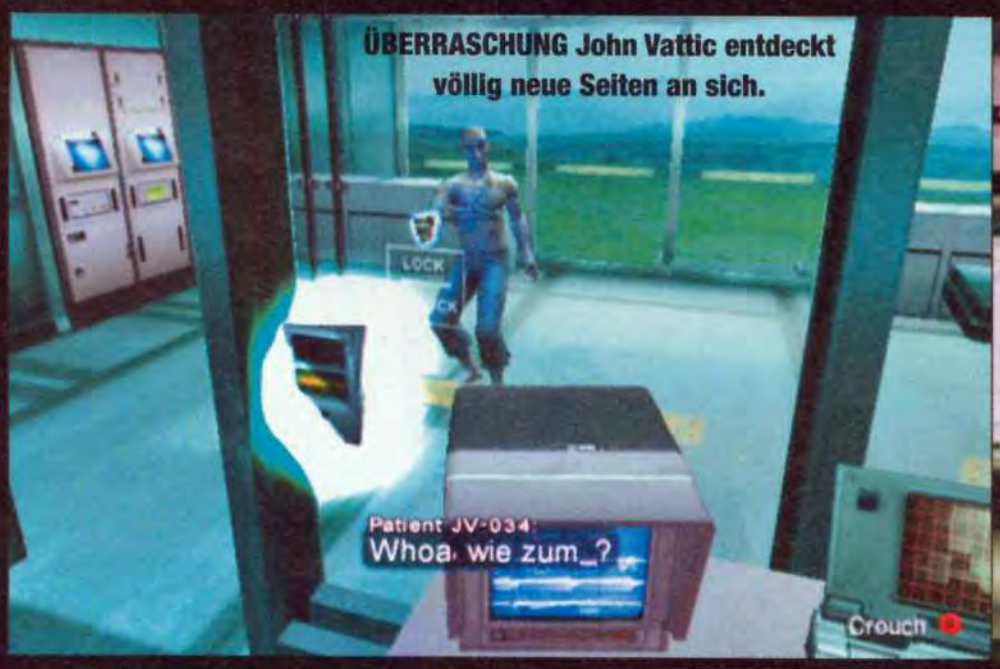
„Die Idee zu Second Sight entstand während der Gründungsphase von Free Radical Design."

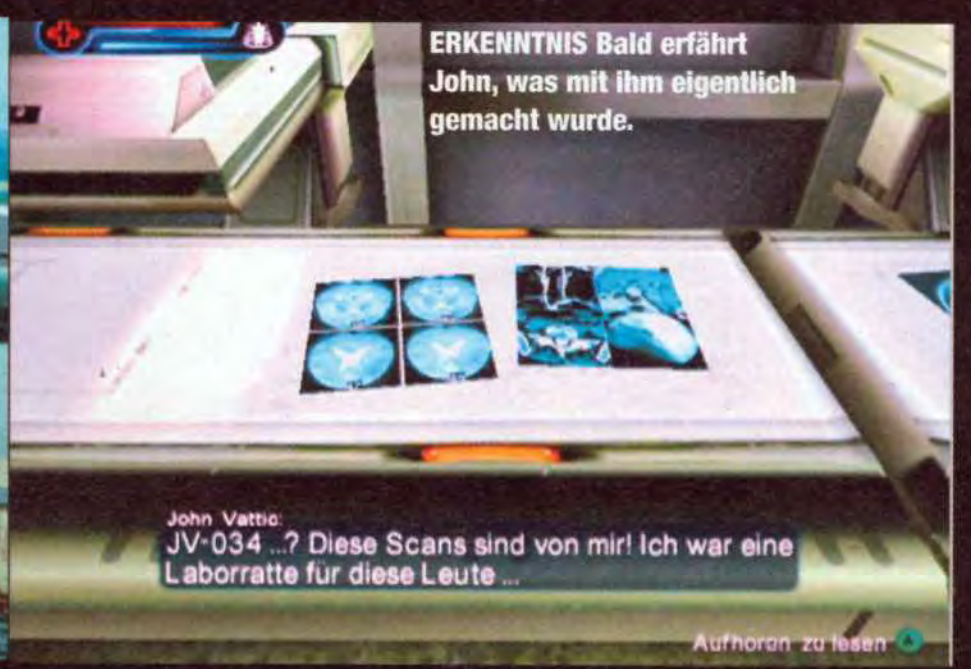
N-ZONE *John Vattics psychische Fähigkeiten lassen sich mit Waffen kombinieren. Was können wir in dieser Hinsicht erwarten? Wird es zum Beispiel möglich sein, Messer per Telekinese auf Personen zu werfen?*

David Doak: Nein, keine Messer, das kann sehr gefährlich sein – die sind doch ganz spitz und scharf. Es wird jedoch sicherlich möglich sein, per Telekinese Gegner mit allen möglichen Gegenständen, die sich im Umfeld befinden, auszuschalten – Kisten, Computer-Equipment, Gasflaschen usw. Eine beliebte Kombination ist, zunächst per Telekinese eine explosive Tonne nahe an einem Gegner zu platzieren, um sie dann mit einem gezielten Schuss zur Explosion zu bringen.

N-ZONE *Verwendet man im Spiel ausschließlich konventionelle Waffen verwendet?*

David Doak: Die nichtpsychischen Waffen sind allesamt kon-





ventionell und aus der Realität bekannt. Da wir bisher ausschließlich an First-Person-Shootern gearbeitet haben, waren wir besorgt, ob die gute Handhabung der Waffen erhalten und in die Third-Person-Perspektive übertragen werden könnte. Beispielsweise haben wir das Zielen per Lock-on-System erweitert. Mithilfe des C-Sticks kann man unterschiedliche Körperpartien anvisieren, wodurch erfahrene Spieler zum Beispiel auch Kopfschüsse abgeben können. Insbesondere sind wir auf die Verwendung des Scharfschützengewehres stolz. Wird das Lock-on-System aktiviert, so erscheint das Sichtfeld des Zielfernrohres am Bildschirmrand und zeigt den anvisierten Gegner.

DER GEIST ALS WAFFE Nach kurzer Konzentration kann man eine tödliche Druckwelle verschießen.

N-ZONE *Vattics Psycho-Kräfte entwickeln sich im Verlauf der Geschichte. Geschieht dies im Rollenspiel-Stil oder auf eine andere Weise?*

David Doak: John erhält seine Fähigkeiten in bestimmten Schlüsselsituationen. Anschließend sind für einige dieser Fähigkeiten stufenweise Weiterentwicklungen möglich. Dies geschieht aber auch zu festgelegten Momenten. Es gibt also keine Verbesserungen der psychischen Fähigkeiten im Stil von „Je mehr man die Fähigkeit X benutzt, desto besser wird sie".

N-ZONE *Welche Hürden mussten Sie überwinden, um ein Gameplay zu erschaffen, das dem Spieler durch den Einsatz der Psycho-Fähigkeiten genügend Freiraum gibt?*

David Doak: Vattics psychische Energie wird aufgebraucht, wenn er eine der Fähigkeiten einsetzt, regeneriert sich allerdings fortlaufend wieder. Das bedeutet, dass einige der Kräfte gewissermaßen in ihrer Anwendung zeitlich begrenzt sind. Im Laufe der Entwicklungszeit neigten wir dazu, die Levels, Steuerung usw. laufend zu überarbeiten oder zu erweitern, damit alle Ideen unserer Leute, die sie während der Entwicklung hatten, auch im Spiel Platz fanden. Dies bedeutete, dass wir viel mehr mechanische Physik in die Game-Engine integrieren mussten, als wir zu Beginn vermutet hatten.

„Second Sight ist ein Third-Person-Actionthriller."

N-ZONE *Hat schon einmal jemand einen Level auf eine Art gemeistert, die Sie nie vorausgesehen hätten?*

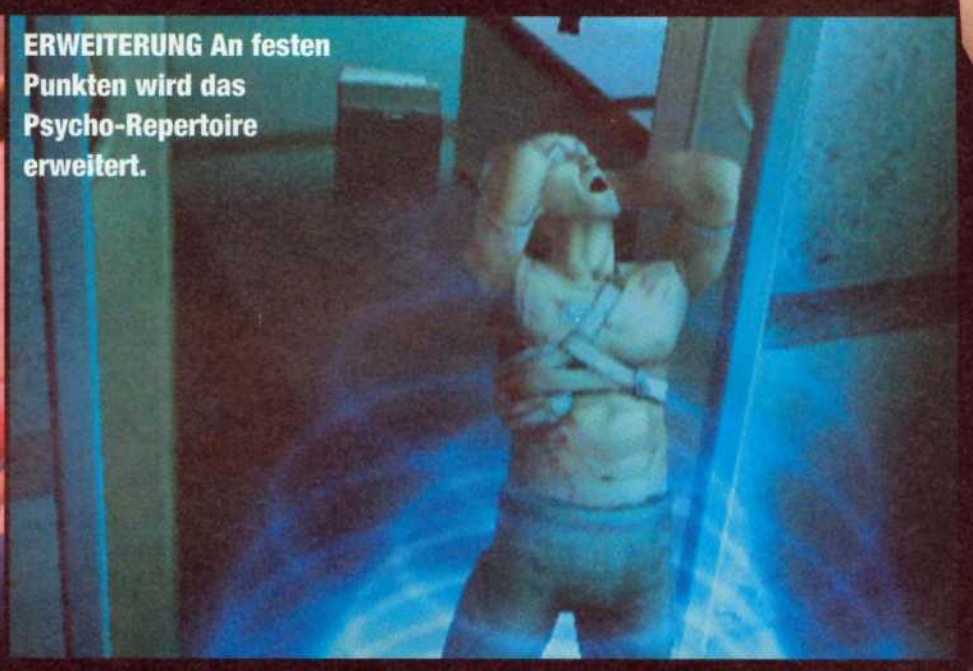
David Doak: Das ist meistens dann passiert, wenn jemand versucht hat, durch Improvisation Dinge zu vereinfachen – normalerweise aufgrund von Faulheit. Ich habe viele gut platzierte und bewaffnete Gegner gesehen, die durch Telekinese verwirrt oder einfach in Besitz genommen wurden und anschließend dem Sonnenuntergang entgegengingen – auch eine amüsante Art, einen Wachmann loszuwerden. Oder das ganz klassische „Da gehe ich nicht rüber, ich kann es doch von hier aus per Telekinese erledigen". Ein Mitarbeiter von uns hat im Spiel beispielsweise einmal einen Wachmann in die Lüfte gehoben und seine KI-Kollegen haben ihn dann erschossen. Als wir das zum ersten Mal gesehen haben, dachten wir, er habe das Level-Design umgangen – genau das hat er aber nicht. Er hat nur dafür gesorgt, dass das Spiel unterhaltsamer wird.

N-ZONE *Wie differenzieren Sie Second Sight von der TimeSplitters-Serie?*

David Doak: Die beiden Produkte sind völlig unterschiedlich. *Second Sight* ist ein Third-Person-Actionthriller mit übermenschlichen Psycho-Kräften und einer spannenden Geschichte, erweitert durch Flashbacks. *TimeSplitters* hingegen ist ein Ego-Shooter mit Zeitreisen, einem genialen Mehrspieler-Modus und einem einmaligen Level-Editor.

N-ZONE *Vielen Dank für das Interview!*

TRAININGSCAMP Vor der Mission werden die Grundfähigkeiten erklärt.



ERWEITERUNG An festen Punkten wird das Psycho-Repertoire erweitert.

Tak 2
The Staff of Dreams

Im knappen **Lendenschurz** geht die Jagd auf Tlaloc weiter.

Ja, ja, Lehrjahre sind keine Herrenjahre! Zumindest besagt dies ein uralter Spruch. Wie viel Wahrheitsgehalt in dieser Bauernweisheit steckt, davon kann Tak sicher ein Lied singen. Schließlich hatte der kleine Schamanenlehrling seine Ausbildung beim Stammesältesten Jibolba gerade erst begonnen, als Tlaloc – der Oberschurke in dieser Geschichte – plötzlich schreckliches Unheil über Taks friedfertiges Völkchen mit dem lustigen Namen Pupununu brachte. Die wollige Misere (Tlaloc hatte im Vorgänger alle Einwohner von Taks Dorf in Schafe verwandelt) ist gerade mal ein Jahr vorüber, da schmiedet Tlaloc tatsächlich schon wieder bitterböse Rachepläne.

NICHT MIT TRAUMTÄNZER TAK

Diesmal will sich der Störenfried das heilige Zepter der Träume unter den Nagel reißen. Gemeinsam mit Lok, Jibolbas zweitem Schamanenlehrling, zieht Tak im Frühjahr nächsten Jahres daher erneut los, um Tlaloc ordentlich die Leviten zu lesen. Da es der Ausbildung zum Schamanen aber mehrerer Jahre bedarf, ist Tak letztendlich noch immer am Beginn seiner Ausbildung. Avalanches freakiger Polygon-Held ist zwischenzeitlich rein optisch zwar ein klitzekleines bisschen gealtert, aber gegen einen derart mächtigen Widersacher wie Fiesling Tlaloc hätte der Knirps ohne eure tatkräftige Unterstüt-

zung natürlich noch immer schlechte Karten. Für seinen zweiten, plattformübergreifenden Konsolenauftritt spendieren die Producer ihm daher gleich drei nagelneue Zaubersprüche. Mit ihrer Hilfe wird sich Tak sogar in seelenverwandte Tierarten verwandeln können, was selbstverständlich völlig neue Spielpassagen möglich macht. Altbekannte Zauberkräfte wie beispielsweise das „Schnelle-Füße-Juju" oder Taks urkomisch aussehender „Heiltanz" werden selbstverständlich ebenfalls zum Zug kommen. Darüber hinaus ereilen Tak im Traum Visionen, die seinen weiteren Weg vorherbestimmen. Taks Reise wird euch durch insgesamt neun brandneue Spielumgebungen führen. Vorgesehen sind beispielsweise eine Wald- und eine Flusslandschaft, eine Bergwelt, Mangrovensümpfe, eine Vulkanregion und ein mystischer Tempel.

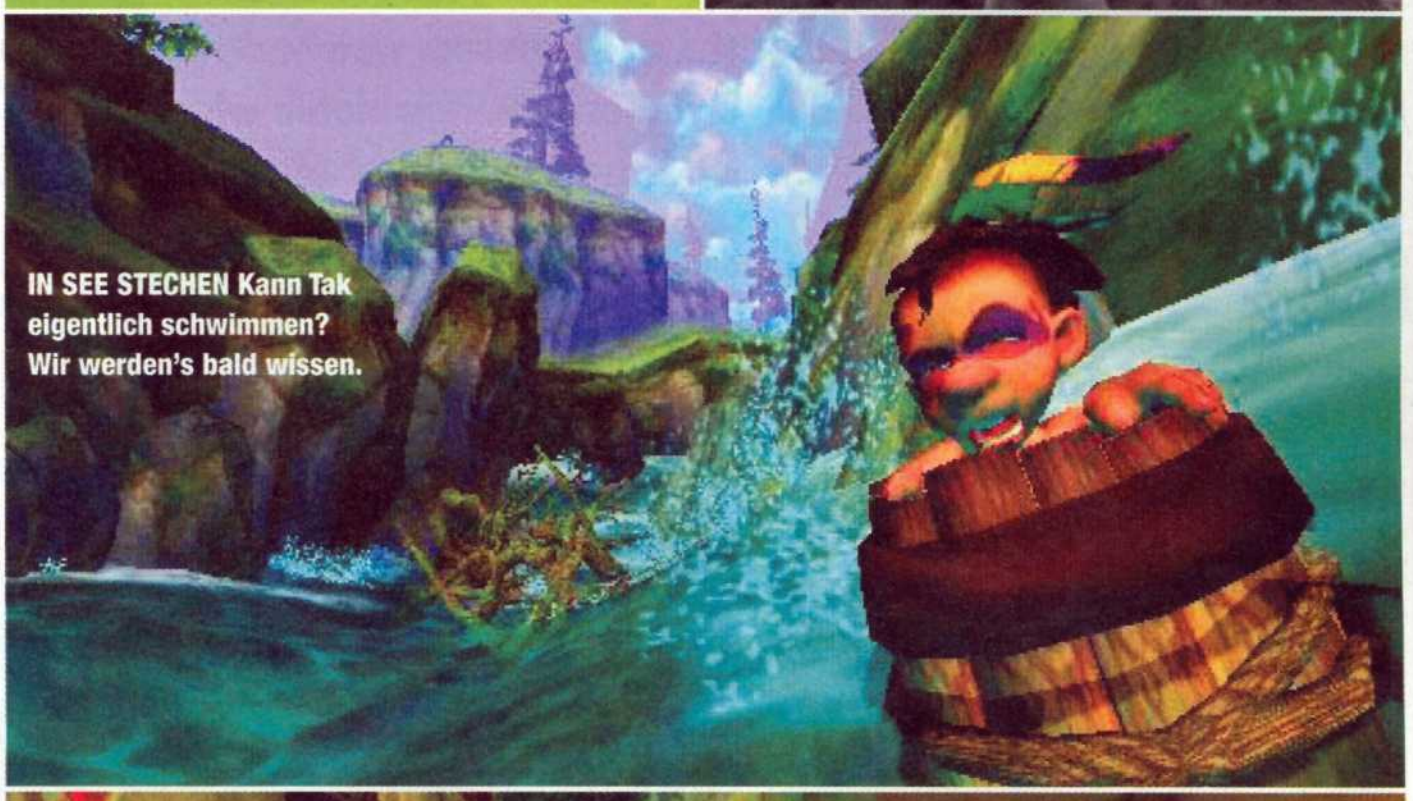
REM-SCHLAF ADE?!

Um der Jagd auf Tlaloc noch mehr Reiz zu verleihen, will man sogar die mittlerweile beinahe obligatorisch gewordene Rettungsaktion einer Prinzessin ins Spiel bringen. Wie genau diese aussehen soll beziehungsweise wie viel Tak mit solch einer holden Maid am Hut (beziehungsweise an der Feder) haben wird, wissen wir allerdings noch nicht genau. Eines können wir aber mit absoluter Sicherheit sagen: Wer Taks ersten Konsolenausflug mochte, sollte März nächsten Jahres die Augen offen halten. Laut THQs aktueller Release-Liste hopst Tak zu diesem Zeitpunkt nämlich in die Händlerregale.

KERSTIN SPRINGER

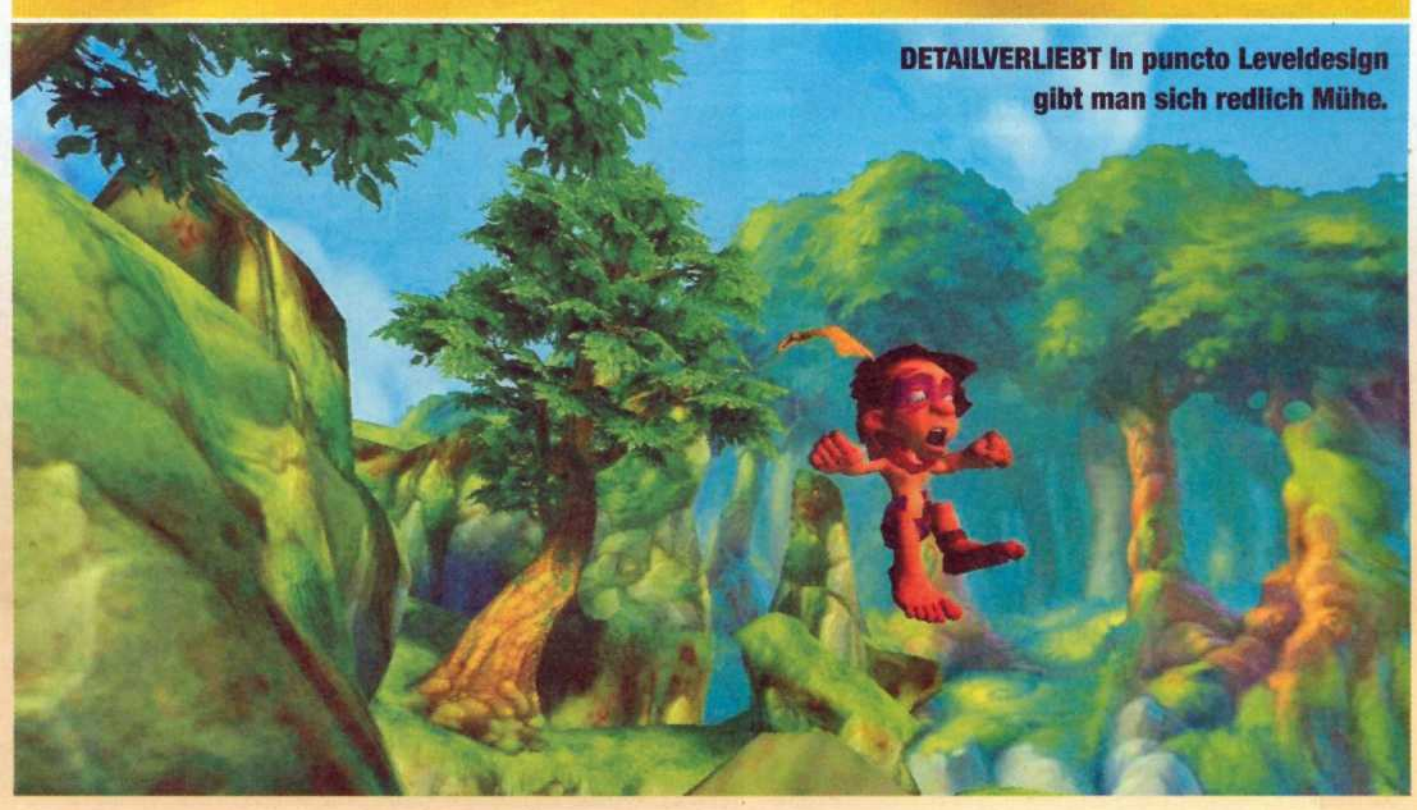
TRAUMWELT Diesmal ereilen Tak im Schlaf mysteriöse Visionen.

ALBTRAUM Taks Blick in die Zukunft verheißt nichts Gutes.



IN SEE STECHEN Kann Tak eigentlich schwimmen? Wir werden's bald wissen.

HOPPLA Taks verfilzte Haare muffeln bestimmt heftig. Duftzocken wäre da sicher interessant, oder?!



DETAILVERLIEBT In puncto Leveldesign gibt man sich redlich Mühe.

VORSCHAU

TAK 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Avalanche

Internet: **www.thq.de**

Spieler	Termin
1	März 2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Genretypisches Hüpfabenteuer, das mit **ulkigem Design, tollem Humor und einigen Neuerungen** besticht."

INFO-CENTER

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT			MONAT
1	NEU	The Legend of Zelda	1
2	4	Metroid Prime 2: Echoes	3
3	5	Pikmin 2	14
4	8	Paper Mario 2	5
5	9	Star Fox 2	8
6	NEU	Need for Speed Underground 2	1
7	NEU	Prince of Persia 2	1
8	1	Resident Evil 4	13
9	2	Killer 7	6
10	3	Geist	10

Es war ja abzusehen, dass Link früher oder später an die Spitze eurer Most-Wanted-Charts stürmen würde. Sobald es genügend neue Infos über sein nächstes Abenteuer gibt, berichten wir euch selbstverständlich darüber.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Macht mit und gewinnt

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel:
Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 56 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 56 1" und wählt somit *Animal Crossing* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1). **Für die Lesercharts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 57 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 57 1", wenn *Beyond Good & Evil* euer absoluter Lieblingstitel ist).

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:

COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 8. September 2004.

MOST WANTED

01 Animal Crossing
02 Banjo-Pilot (GBA)
03 Geist
04 GoldenEye 2: Rogue Agent
05 Killer 7
06 Mario Tennis
07 Metroid Prime 2
08 Need for Speed Underground 2
09 Paper Mario 2
10 Pikmin 2
11 Prince of Persia 2
12 Resident Evil 4
13 StarCraft Ghost
14 Star Fox 2
15 Tak 2: The Staff of Dreams
16 The Legend of Zelda
17 TimeSplitters: Future Perfect
18 Tony Hawk's Underground 2
19 Viewtiful Joe 2
20 Wario Ware

LESER-CHARTS

01 Beyond Good & Evil
02 Boktai: The Sun is in ... (GBA)
03 Burnout 2: Point of Impact
04 Donkey Kong Country 2 (GBA)
05 F-Zero GX
06 FF: Crystal Chronicles
07 Harvest Moon: A Wonderful Life
08 Harvest Moon: Friends of ... (GBA)
09 Mario Golf: Toadstool Tour
10 Mario Kart: Double Dash!!
11 MGS: The Twin Snakes
12 Metroid Prime
13 Need for Speed Underground
14 Phantasy Star Online III
15 Pokémon Colosseum
16 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
17 PoP: The Sands of Time
18 Resident Evil Zero
19 Sonic Advance 3 (GBA)
20 Sphinx und die verfluchte Mumie
21 Spider-Man 2
22 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
23 SSX 3
24 Star Fox Adventures
25 Star Wars Rogue Squadron III
26 Super Mario Sunshine
27 Super Smash Bros. Melee
28 Tak und die Macht des Juju
29 TimeSplitters 2
30 Zelda: The Wind Waker

Die kommenden Hits

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

ANIMAL CROSSING

In Japan und Amerika schlug das Spiel ein wie eine Bombe. Grafisch macht *Animal Crossing* zwar nicht gerade viel her, dafür fesselt das Gameplay aber umso mehr!

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**24. September**
Genre:	**Simulation**

DK: KING OF SWING

Übernehmt ihr Donkeys Steuerung, schlagt ihr euch durch zweidimensionale Dschungelumgebungen. Die Linkfunktion verspricht obendrein tierischen Mehrspielerspaß!

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**15. Oktober**
Genre:	**Action**

DONKEY KONGA

Koordinations- und Reaktionsvermögen sind in diesem Spiel das A und O. Gemeinsam mit ein paar Freunden macht die Bongo-Session natürlich doppelt Spaß!

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**15. Oktober**
Genre:	**Action**

GEIST

MOST WANTED 10. PLATZ

In der Rolle von Nintendos schattenhafter Gestalt dürft ihr Besitz von verschiedensten Kreaturen wie beispielsweise Soldaten, Hunden oder sogar Mäusen ergreifen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2005**
Genre:	**Ego-Shooter**

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Die pfiffigen Rollenspielansätze sollte sich kein Nintendo-Fan entgehen lassen! In unserer letzten Ausgabe heimste die US-Fassung übrigens satte 87 Prozent ein.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**17. September**
Genre:	**Sport**

MARIO PARTY ADVANCE

DER Party-Spaß für unterwegs! Einziger Wermutstropfen: Nintendos quietschbunte Handheld-Party kann man leider nur zu zweit schmeißen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Action**

KILLER 7

MOST WANTED 9. PLATZ

Wir sind gespannt, ob der Titel hierzulande ohne großartige Beschneidungen erscheint. Die Chancen dafür stehen aber nicht allzu gut.

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**Frühjahr**
Genre:	**Ego-Shooter**

MARIO TENNIS

Ob vor einer Geistervilla, in der Karibik oder im Dschungel: Die Plätze in Nintendos neuestem Tennis-Spektakel strotzen nur so vor Einfallsreichtum.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2005**
Genre:	**Sport**

METROID PRIME 2: ECHOES

MOST WANTED 2. PLATZ

Gemeinsam mit Samus dürft ihr euch auf dem Planeten Aether auf die Suche nach dem verschollenen Bravo-Team der Galaktischen Föderation machen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Ego-Shooter**

NFS UNDERGROUND 2

MOST WANTED 6. PLATZ

EA präsentiert euch in Kürze eine riesige Stadt, in der ihr per Zufallsprinzip auf rivalisierende Fahrer stoßt. Alle weiteren Infos findet ihr ab Seite 18.

Hersteller:	**Electronic Arts**
Termin:	**November**
Genre:	**Rennspiel**

PAPER MARIO 2

MOST WANTED 4. PLATZ

Da Spiele oftmals erheblich später auf dem europäischen Markt erscheinen, haben wir uns für diese Ausgabe schon mal den japanischen Rohrverleger vorgeknöpft.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Rollenspiel**

PIKMIN 2

MOST WANTED 3. PLATZ

Olimar streift ab sofort mit seinem Kumpel Louie durch die Botanik. Einen kooperativen Zweispieler-Modus ließen die Entwickler aber leider trotzdem außen vor.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**9. Oktober**
Genre:	**Strategie**

PRINCE OF PERSIA 2

MOST WANTED 7. PLATZ

Im Nachfolger müsst ihr den Prinzen erneut vor seinem tödlichen Schicksal bewahren. Dazu hat Ubisofts Protagonist natürlich auch ein paar Tricks mehr auf Lager. Etwas reifer und verwegener sieht unser orientalischer Held nun natürlich ebenfalls aus. Wir sind schon sehr gespannt auf das fertige Produkt!

Hersteller:	**Ubisoft**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED 8. PLATZ

Die aufgemöbelte Steuerung, geniale Echtzeit-Umgebungen, eine frei justierbare Kamera und die fesselnde Hintergrundstory machen das Warten zur reinsten Qual!

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**Frühjahr**
Genre:	**Action-Adventure**

STARCRAFT: GHOST

Ob Söldnerin Nova in Blizzards galaktischer Schlacht nur zum Anbeißen aussieht oder ob sie tatsächlich durchweg eine gute Figur macht, werden wir bald wissen.

Hersteller:	**Vivendi Universal**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Action-Adventure**

STAR FOX 2

MOST WANTED 5. PLATZ

Dem Dinosaurierplaneten droht erneut eine schreckliche Katastrophe. Fox McCloud, Slippy Toad, Peppy Hare und Falco Lombardi müssen also wieder ran!

Hersteller:	**Namco**
Termin:	**2004**
Genre:	**Action**

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

Die Prophezeiung der Pupununus geht weiter! Neben drei zusätzlichen Juju-Kräften dürft ihr euch auf zahlreiche brandneue Locations freuen.

Hersteller:	**THQ**
Termin:	**Mitte März**
Genre:	**Jump & Run**

TALES OF SYMPHONIA

Wer auf waschechte japanische Rollenspiele steht, sollte sich diesen Titel unbedingt vormerken. Mit *Tales of Symphonia* erwartet uns ein echter Rollenspiel-Hit!

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Rollenspiel**

THE LEGEND OF ZELDA

MOST WANTED 1. PLATZ

Cel-Shading-Look ade! Der zuckersüße Comic-Stil des Vorgängers weicht einer schmucken, phänomenalen Echtzeit-Grafik. Das sorgt bei einigen Spielern sicher für Freude! Bis Links neuestes Abenteuer jedoch europäische Gefilde erreicht, dauert es allerdings noch ein kleines Weilchen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2005**
Genre:	**Action-Adventure**

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

Die Entwickler wollen den Story-Modus ein kleines bisschen umfangreicher und die Story erheblich fesselnder gestalten als im Vorgänger.

Hersteller:	**Electronic Arts**
Termin:	**2005**
Genre:	**Ego-Shooter**

VIEWTIFUL JOE 2

Comic-Held Joe bekommt Verstärkung: Im Nachfolger dürft ihr Angreifer auch mit Sylvia – Joes pompomschwingender Freundin – in die Flucht schlagen.

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**Frühjahr**
Genre:	**Beat 'em Up**

WWE: DAY OF RECKONING

Der neue Teil der *WWE*-Reihe überzeugt mit mehr als 40 WWE-Stars, einer aufpolierten Grafik, neuen Match-Arten und etlichen brandneuen Special-Moves.

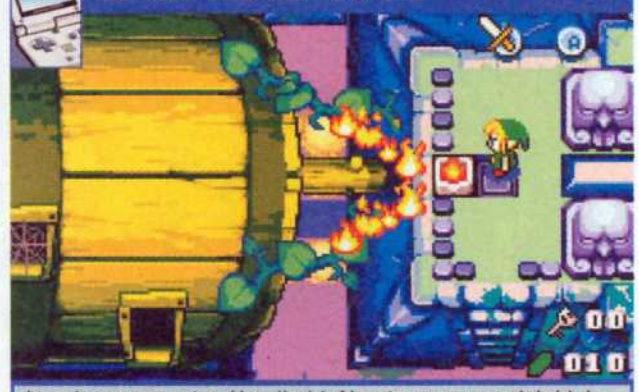
Hersteller:	**THQ**
Termin:	**Mitte September**
Genre:	**Wrestling**

X-MEN LEGENDS

Entwicklerstudio Raven versorgt den GameCube mit einem actionreichen Rollenspiel. In *X-Men Legends* dürft ihr übrigens bis zu vier Superhelden gleichzeitig steuern.

Hersteller:	**Activision**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Rollenspiel**

ZELDA: THE MINISH CAP



In seinem neuesten Handheld-Abenteuer muss sich Link mithilfe einer verzauberten Zipfelmütze auf Mikrobengröße schrumpfen, um das Volk der Minish People zu retten.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**4. Quartal**
Genre:	**Action-Adventure**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Asterix & Obelix XXL

Genre: Jump & Run
Wertung: 69%

Durchschnittliche Daddelkost mit Frankreichs Aushängeschildern.

Goblin Commander

Genre: Strategie
Wertung: 82%

Strategie-Spektakel auf den Spuren von Pikmin mit tollem Mehrspieler-Modus!

Harry Potter und der Gefangene ...

Genre: Action-Adventure
Wertung: 74%

Diesmal dürft ihr Harry, Ron und Hermine steuern. Für Potter-Fans super.

Mario Golf: Toadstool Tour

Genre: Sport
Wertung: 81%

Fantastisches Golfspiel mit genialem Mehrspieler-Modus, aber wenig neuen Ideen.

Phantasy Star Online III

Genre: Strategie
Wertung: 86%

Ob online oder offline, das neue Kartensystem überzeugt auf ganzer Linie.

Rainbow Six 3

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 80%

Guter Taktik-Shooter mit toller Atmosphäre, aber Schwächen in der Technik.

Samurai Jack: The Shadow of Aku

Genre: Action-Adventure
Wertung: 48%

Ein uninspiriertes Action-Adventure, auf das die Videospielwelt verzichten kann.

Shrek 2

Genre: Jump & Run
Wertung: 80%

Ein märchenhaftes Hüpfabenteuer mit dem sympathischen Leinwandhelden.

Spider-Man 2

Genre: Action-Adventure
Wertung: 85%

Peter Parkers zweiter GameCube-Ausflug ist einwandfrei geglückt!

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Genre: Action-Adventure
Wertung: 90%

Clancys packend in Szene gesetzter Kampf gegen weltweiten Terror geht weiter.

GAME BOY ADVANCE

Asterix & Obelix XXL

Genre: Jump & Run
Wertung: 56%

Die Gallier lassen auf dem GBA zu wünschen übrig.

Crash Bandicoot: Fusion

Genre: Jump & Run
Wertung: 79%

Witzige Hopserei mit coolen Linkmöglichkeiten.

Donkey Kong Country 2

Genre: Jump & Run
Wertung: 87%

Dieser Klassiker macht selbst heute noch Laune.

Fire Emblem

Genre: Strategie
Wertung: 91%

Geniale, mittelalterliche Daddelkost für Strategie-Fans.

Hamtaro: Ham-Ham Games

Genre: Sport
Wertung: 76%

Nintendos Hamsterbacken entdecken den Sport-Sektor.

Kirby and the Amazing Mirror

Genre: Jump & Run
Wertung: 83%

Kirby hat im Jump&Run-Sektor nichts verlernt.

Shrek 2

Genre: Jump & Run
Wertung: 80%

Ulkiges Daddelvergnügen mit Kinoheld Shrek.

Sonic Advance 3

Genre: Jump & Run
Wertung: 86%

Rasante Speed-Action mit Segas blauer Knutschkugel.

Spider-Man 2

Genre: Action-Adventure
Wertung: 76%

Peter Parker macht auf dem Handheld eine gute Figur.

Spyro: Fusion

Genre: Jump & Run
Wertung: 79%

Spyros neuer Auftritt glänzt mit tollen Link-Optionen.

WAS KOMMT WANN?

AUGUST GAMECUBE

Catwoman	12. Aug.

SEPTEMBER

Animal Crossing	24. Sept.
Madden NFL 2005	16. Sept.
NHL 2005	23. Sept.
Ribbit King	2. Sept.
Terminator 3: The Redemption	16. Sept.
Tiger Woods PGA Tour 2005	23. Sept.
Wario Ware	3. Sept.
WWE: Day of Reckoning	Mitte Sept.

OKTOBER

Def Jam Fight for NY	7. Okt.
Donkey Konga	15. Okt.
Pikmin 2	9. Okt.

NOVEMBER

GoldenEye: Rogue Agent	25. Nov.
Mega Man X Command Mission	19. Nov.
Need for Speed Underground 2	Nov.
SpongeBob SquarePants Movie	Mitte Nov.
Spyro: A Hero's Tail	Nov.
The Incredibles: Die Unglaublichen	Mitte Nov.

2004

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	3. Quartal
FIFA Football 2005	4. Quartal
Mario Party 6	4. Quartal
Metroid Prime 2: Echoes	4. Quartal
Paper Mario 2	4. Quartal
Prince of Persia 2	4. Quartal
StarCraft: Ghost	4. Quartal
Star Fox 2	2004
Tales of Symphonia	4. Quartal
Tony Hawk's Underground 2	4. Quartal
World Championship Pool	3. Quartal
X-Men Legends	2004

2005

Advance Wars: Under Fire	2005
Geist	2005
Killer 7	Frühjahr 2005
Mario Tennis	2005
Nintendo Puzzle Collection	2005
Resident Evil 4	Frühjahr 2005
Tak 2: The Staff of Dreams	Mitte März 2005
The Legend of Zelda	2005
Viewtiful Joe 2	Frühjahr 2005

AUGUST GAME BOY ADVANCE

Catwoman	12. Aug.
Digimon Battle Spirits 2	26. Aug.
Dragonball Z: Supersonic Warriors	26. Aug.

SEPTEMBER

Action Man: Robot Attack	23. Sept.
Mario Golf Advance Tour	17. Sept.
Mega Man Battle Network 4 Blue ...	3. Sept.
Mega Man Battle Network 4 Red ...	3. Sept.
Mega Man Zero 3	3. Sept.
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	Sept.
Yu Yu Hakusho Spirit Detective	23. Sept.

OKTOBER

Barbie in: Die Prinzessin ...	Okt.
Findet Nemo: Das Abenteuer ...	Mitte Okt.
Hamtaro: Rainbow Rescue	29. Okt.
LEGO Knights Kingdom	Mitte Okt.
Pokémon Blattgrün & Feuerrot	1. Okt.

NOVEMBER

Banjo-Pilot	Mitte Okt.
Der Polarexpress	Anf. Nov.
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Mitte Nov.
SpongeBob SquarePants Movie	Mitte Nov.
The Incredibles: Die Unglaublichen	Mitte Nov.
WWE Survivor Series	Mitte Nov.

DEZEMBER

Kingdom Hearts	Dez.

2004

Mario Party Advance	4. Quartal
Mario vs. Donkey Kong	4. Quartal
Super Mario Pinball	4. Quartal
Zelda: The Minish Cap	4. Quartal

2005

Shaman King: Master of Spirits	2005
Tak 2: The Staff of Dreams	Mitte März

2005 NINTENDO DS

Animal Crossing	Nintendo
Bomberman	Vivendi Universal
Dragon Ball Z	Atari
Dragon Quest Monsters	Square Enix
Dynasty Warriors	THQ
Egg Monster Heroes	Square Enix
Final Fantasy: Crystal ...	Square Enix
Gyakuten Saiban	Capcom
Mario Kart	Nintendo
Mega Man Battle Network	Capcom
Metroid Prime: Hunters	Nintendo
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai
Monster Ranger	Temco
Mr. Driller	Namco
Need for Speed	Electronic Arts
NEW Super Mario Bros.	Nintendo
One Piece	Bandai
Pac'n Roll	Namco
Pac-Pix	Namco
PictoChat	Nintendo
Project Rub	Sega
Rayman	Ubisoft
Sonic	Sega
Spider-Man 2	Activision
SpongeBob SquarePants	THQ
Super Mario 64x4	Nintendo
Viewtiful Joe	Capcom
Wario Ware	Nintendo
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Konami

Die Terminangaben sind ohne Gewähr.

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

PLATZ/VORMONAT			MONAT
1	NEU	Spider-Man 2	1
2	1	Pokémon Colosseum	3
3	2	Harry Potter und der Gefangene...	23
4	3	Super Smash Bros. Melee	24
5	NEU	Shrek 2	1
6	NEU	Mario Golf: Toadstool Tour	1
7	4	Harvest Moon: A Wonderful Life	4
8	5	Final Fantasy: Crystal Chronicles	5
9	6	Mario Kart: Double Dash!!	9
10	8	Super Mario Sunshine	12

PLATZ/VORMONAT			MONAT
1	NEU	Donkey Kong Country 2	1
2	WE	Metroid Fusion	7
3	2	Pokémon Saphir	12
4	3	Harry Potter und der Gefangene...	2
5	NEU	Sonic Advance 3	1

Quelle: SATURN

LESER-CHARTS

PLATZ/VORMONAT			
1	1	Zelda: The Wind Waker	16
2	3	Metroid Prime	13
3	2	MGS: The Twin Snakes	4
4	8	Mario Kart: Double Dash!!	9
5	7	Final Fantasy: Crystal Chronicles	5
6	NEU	F-Zero GP Legend (GBA)	1
7	4	Mario Golf: Toadstool Tour	2
8	5	Harry Potter und der Gefangene ...	2
9	NEU	Shining Force (GBA)	1
10	9	Prince of Persia: The Sands of Time	5

Seit letzten Monat hat sich nicht viel getan. Seefahrer Link segelte diesen Monat erneut auf Platz 1, dicht gefolgt von den beiden Mega-Krachern *Metroid Prime* und *Metal Gear Solid*.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

P.N.03
Als Vanessa Z. Schneider beschützt ihr die Galaxis vor außerirdischem Gesindel.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman Vengeance	Ubisoft	81%
Beyblade: Super ...	Atari	38%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	Bigben Interactive	74%
Conflict Desert Storm 2	Take 2	85%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe 2	Electronic Arts	83%
Der Herr der Ringe 3	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Freedom Fighters	Electronic Arts	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Midway	61%
Gotcha Force	Capcom	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	70%
Ikaruga	Atari	86%
James Bond 007: Alles ...	Electronic Arts	85%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Mario Party 5	Nintendo	75%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi Universal	76%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spawn: Armageddon	Electronic Arts	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: Rogue Squadron III	Activision	91%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Atari	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	86%
Universal Studios Theme ...	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%

ACTION-ADVENTURE

Sphinx
... **und die verfluchte Mumie** solltet ihr euch keinesfalls entgehen lassen!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	69%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	89%
Bionicle: The Game	Electronic Arts	68%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	79%
Casper	TDK Mediactive	66%
Conan	TDK Mediactive	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	65%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Findet Nemo	THQ	69%
Harry Potter 3	Electronic Arts	74%
Harry Potter und der Stein ...	Electronic Arts	70%
Harry Potter u. d. Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Knights of the Temple	TDK Mediactive	85%
Largo Winch	Ubisoft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	90%
Mission: Impossible	Atari	80%
Pitfall: Die verlorene ...	Activision	82%
Pokémon Channel	Nintendo	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Rogue Ops	Capcom	77%
Samurai Jack: The Shadow...	Atari	48%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	86%
Spider-Man 2	Activision	85%
SpongeBob: Battle for ..	THQ	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	58%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	90%
Wario World	Nintendo	87%
Worms 3D	Atari	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Live 2004	Electronic Arts	84%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NFL Street	Electronic Arts	79%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2004	Electronic Arts	86%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Melee
Mit bis zu drei Freunden macht die pfiffige Klopporgie mit Mario und seinen Kollegen besonders Laune.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	70%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	67%
Viewtiful Joe	Capcom	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%

EGO-SHOOTER

Die Hard Vendetta
Immer einen coolen Spruch auf Lager reinigt ihr als knallharter Cop John McClane das heiße Pflaster von L.A.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Der Anschlag	Ubisoft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi Universal	57%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	79%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Serious Sam: The Next Encounter	Take 2	72%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	80%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	78%
XIII	Ubisoft	88%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%

JUMP & RUN

Shrek 2
Das Spiel zum Kinofilm: Die Märchenparodien sorgen für enorm viel Charme. Ein Spiel für die ganze Familie.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Billy Hatcher and the Giant Egg	Atari	78%
Carmen Sandiego: Das Geheimnis der ...	Acclaim	70%
Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Der Hobbit	Vivendi Universal	76%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	70%
Looney Tunes: Back in Action	Electronic Arts	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	THQ	67%
Shrek 2	Activision	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Heroes	Atari	83%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Tak und die Macht des Juju	THQ	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	Acclaim	72%
Zapper	Atari	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney Party	Electronic Arts	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Puyo Pop Fever	Atari	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	76%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubisoft	64%
ZooCube	Acclaim	66%

LOW BUDGET

Wer etwas knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen! Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für unter 30 Euro unter den Nagel reißen:

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	89%
*Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
Enter the Matrix	Action-Adventure	75%
FIFA Football 2003	Fußball	83%
*Harry Potter Quidditch WM	Sport	71%
James Bond 007: Nightfire	Ego-Shooter	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi Universal	57%
Luigi's Mansion	Jump & Run	86%
Mario Party 4	Action	74%
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	87%
Metroid Prime	Ego-Shooter	94%
Minority Report: Everybody Runs	Action-Adventure	54%
Mission: Impossible – Operation Surma	Action-Adventure	80%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Beat 'em Up	82%
Pikmin	Strategie	88%
Pokémon Channel	Nintendo	78%
Powerpuff Girls: Kampf den Gurkenschurken	Action-Adventure	42%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Jump & Run	89%
Resident Evil Zero	Action-Adventure	89%
Serious Sam: Next Encounter	Action-Aventure	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Jump & Run	81%
SpongeBob: Battle for Bikini Bottom	Jump & Run	70%
Starfox Adventures	Action-Adventure	91%
Super Mario Sunshine	Action-Adventure	91%
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	85%
Urban Freestyle Soccer	Fußball	-
World Racing	TDK Mediactive	73%
XGRA	Rennspiel	83%
XIII	Ego-Shooter	88%

*ab 26. August als Players-Choice-Titel erhältlich

TRENDSPORT

SSX 3
... sauste auf der Überholspur an Nintendos *1080° Avalanche* vorbei.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	78%
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX 3	Electronic Arts	89%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	90%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Big Mutha Truckers	Empire Interactive	79%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	76%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubisoft	69%
Drome Racers	Electronic Arts	77%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F-Zero GX	Nintendo	91%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	89%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Need for Speed Underground	Electronic Arts	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	76%
R: Racing	Electronic Arts	72%
Rally Championship	Bigben Interactive	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubisoft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
Starsky & Hutch	Empire Interactive	70%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Italian Job	Eidos	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi Universal	78%
The Simpsons: Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
World Racing	TDK Mediactive	73%
Wreckless: The Yakuza ...	Activision	76%
XGRA	Acclaim	83%

STRATEGIE

Phantasy Star Online III
Der dritte Teil der Reihe ist online ebenso wie offline ein absoluter Hit.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	80%
Goblin Commander	Bigben Interactive	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	86%
Pikmin	Nintendo	88%

SPORT (SONSTIGES)

Mario Golf
... **Toadstool Tour** überzeugt mit Witz und ist selbst für Einsteiger bestens geeignet.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Harry Potter Quidditch WM	Electronic Arts	71%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	81%
Outlaw Golf	TDK Mediactive	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Die Sims	Electronic Arts	85%
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%
Harvest Moon: A Wonderful ...	Ubisoft	78%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	63%
Final Fantasy: Crystal ...	Nintendo	88%
Gladius	Activision	83%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
PSO: Episode I & II	Atari	82%
Pokémon Colosseum	Nintendo	90%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess ...	THQ	83%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

ACTION
Metroid Zero Mission
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: A Link to the Past
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2004
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 84%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: R & S
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC & ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIELE
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIELE
Golden Sun: Die vergessene ...
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon: Friends of ...
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Fire Emblem
Hersteller: Nintendo
Wertung: 91%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground
Hersteller: Activision
Wertung: 92%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

… konnte sich, bei aller Mühe von Fabian und Udo, zu einer Proberunde *WWE: Day of Reckoning* nicht überreden lassen. Die haben schon viel zu viel geübt.

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

… freut sich total auf die Test-Version von THQ's Wrestling-Titel. Auch wenn er gegen Udo mit Sicherheit keine Chance haben wird. Aber daran hat er sich ja schon gewöhnt.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

… kommt, wie der Rest der Redaktion, schon in der Früh ächzend ins Büro. Die Hitzewelle macht allen gehörig zu schaffen. Zum Glück kommen bald richtig gute Ventilatoren ins Haus.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

… hätte nie gedacht, dass er sich noch einmal zu Wrestling-Spielen bekehren lassen würde. *WWE: Day of Reckoning* hat dieses Kunststück allerdings mit Leichtigkeit geschafft.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

… beschwert sich selten über zu kurze Spielzeiten, aber beim feinen *Mario Golf* für GBA kommt der Abspann viel zu schnell. Wie wär's mit einer aufgebohrten DS-Version zur Versöhnung?

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

… ist jedes Mal kopfschüttelnd aus unserem Büro hinausgegangen. Wie man sich für Wrestling-Spiele begeistern kann, entzieht sich sogar seinem Verständnis.

LARS KROMAT
31, LAYOUT

... ist wieder im Urlaub. Aufgrund seiner zahlreichen Interessen ist es aber unmöglich festzustellen, wo er sich grad austobt. Zu Wasser, in den Bergen oder doch nur auf dem Zeltplatz?

FLORIAN HANNICH
20, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

... sucht den Sommer und findet ihn links hinter der Couch, wo er sich mit Spinne Frieda die letzten Wochen verzweifelte *Day of Reckoning*-Matches geliefert hat. Sie hat verloren.

WOJTEK PRUCHNICKI
23, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

... war völlig von den Socken, als er beim kürzlichen *Day of Reckoning*-Event die grandiose, wunderschöne und über alle Maßen faszinierende Torrie Wilson treffen durfte. Diese Füße ...

REDAKTIONSVERHÖR

Fabian Sluga, 24

Was machst du als Leitender Redakteur überhaupt?
Ich bin für die Qualitätssicherung zuständig, kümmere mich um die Planung, bestimme gemeinsam mit Hans die Themen der nächsten Monate und schreibe Artikel.

Du sitzt doch bestimmt nur vor dem Fernseher und zockst!
Vielmehr ist der Alltag eines VideospielRedakteurs bestimmt durch die Kontaktpflege mit den Herstellern, dem Recherchieren von Informationen, dem Schreiben von Artikeln, etc.

Fabians erster Kontakt mit Videospielen war mit neun Jahren. Nachdem er die Konsole seiner Geschwister beim heimlichen Spielen mit dem falschen Netzteil koppelte und diese sich daraufhin in einer kleinen Rauchwolke aufgelöst hatte, musste er erst mal auf Videospiele verzichten. Zu seinem zehnten Geburtstag schenkten ihm seine Eltern einen C64. Fortan hüpfte er mit Giana Sisters durch bunte Jump&Run-Welten. Zur gleichen Zeit erhielt sein bester Kumpel ein NES. Die Spieleleidenschaft war geweckt. Beruflich befasste Fabian sich erst im Alter von 22 Jahren mit Videospielen, als er vom COMPUTEC Verlag ein Volontariat angeboten bekam. Zuvor sammelte er als Praktikant und freier Mitarbeiter bei Zeitungen und Radiosendern Journalismus-Erfahrung.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNG KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 49 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: PAPER MARIO 2

Marios neuester Rollenspielstreich hat uns trotz erheblicher Sprachbarrieren unglaublich fasziniert. Das komplette Gameplay ist mit Überraschungen regelrecht gespickt, total abgedreht und somit erste Sahne. Wir verraten euch, ob sich der Import des japanischen Titels lohnt.

TEST AB SEITE 64

Hersteller: Nintendo
Termin: 4. Quartal **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	85%	–%	89%

CATWOMAN

Passend zum Filmstart am 17. August beschert uns Electronic Arts das Videospiel zu *Catwoman*. Dabei wandelt die Mietzekatze auf den Spuren von *Prince of Persia*. Ihr klettert und kraxelt, was das Zeug hält, und vermöbelt böse Buben. Leider ist die Spielbarkeit nur durchschnittlich und der Wiederspielwert gering.

TEST AB SEITE 48

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 12. August **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	70%	–%	69%

SPIDER-MAN 2

Die Entwickler haben ein nettes 2D-Spiel alter Schule designt. Klettert in bester Spidey-Manier Wände hoch, schwingt euch durch die Stadt, rettet Menschen und vermöbelt die Bösewichter! Eine witzige Daddel-Mahlzeit für zwischendurch.

, Test auf Seite 56

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	59%	-%	76%

ASTERIX & OBELIX

Die Handheld-Umsetzung ist noch schlechter als die GameCube-Fassung und bietet lediglich Durchschnittskost. Die 3D-Grafik weist allerlei Fehler auf, das Leveldesign ist uninspiriert und die Steuerung führt zu simplem Button-Gesmashe.

TEST AB SEITE 57

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
44%	53%	-%	56%

KIRBY ...

... und die wundersame Spiegelwelt. Nintendos Knutschkugel bot seit jeher knallbunte, aber solide Jump&Run-Kost. Ihr lauft und springt durch abgedrehte Levels und saugt Gegner ein. Zwar an jüngere Spieler gerichtet, doch das frische Design und das gute Gameplay heben den Titel aus der Masse heraus.

TEST AB SEITE 58

Hersteller: Nintendo
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	72%	–%	83%

WARIO WARE, INC.: MEGA PARTY GAME$

Wer sich daran stört, dass *Wario Ware* für unterwegs lediglich auf zwei Spieler ausgerichtet ist, wird vielleicht mit dem Konsolenfutter des großen Bruders glücklicher. Die Producer haben zwar etliche der GBA-Minispielchen 1:1 übernommen, aber jetzt könnt ihr endlich zu viert beziehungsweise eine Spielvariante sogar mit bis zu 15 Freunden zocken. *Wario Ware* könnt ihr übrigens ultragünstig abgreifen. Die unverbindliche Preisempfehlung liegt nämlich bei läppischen 29,95 €. Da wird Wario diesmal wohl nicht allzu viel Kohle scheffeln!

TEST AB SEITE 52

Hersteller: Nintendo
Termin: 3. September **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
42%	63%	78%	70%

HAMTARO: HAM-HAM GAMES

Karotten-Wettziehen, Springreiten, Beach-Volleyball, Synchronschwimmen, Hammerwerfen oder Turmspringen im Wolkenpool – Nintendos knuffige Hamsterbande versucht sich in verschiedensten Sportarten. Dank *Hamtaro*-typischem Knuddelfaktor wird dieses Modul sicher wieder zahlreiche tierliebe Daddler begeistern. Die Spieldauer ist unserer Meinung nach allerdings einen Tick zu kurz ausgefallen. Fans der drolligen Nagerbande werden sich daran aber sicher nicht allzu sehr stören und einige lustige Stunden vor dem GBA verbringen.

TEST AB SEITE 59

Hersteller: Nintendo
Termin: Erhälich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	71%	15%	76%

INFO GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL

In Kooperation mit **THQ** verlosen wir 3 Spielepakete, bestehend aus:

1x Sonic Advance 3 (GBA)
1x Shining Soul 2 (GBA)
1x SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom (GC)

Mit etwas Glück könnt ihr eure Spielesammlung um diese drei Games bereichern. Schickt uns eine SMS mit dem Inhalt „NZ 63“ an die angegebene Telefonnummer, dann nehmt ihr automatisch an unserer Verlosung teil. Viel Glück!

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010 € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 091 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 63
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 8. September 2004.**

UNPRÄZISE In Sprungpassagen macht einem die Steuerung oftmals zu schaffen.

SPECIAL MOVE Mit der Peitsche lassen sich flüchtende Gegner einfangen.

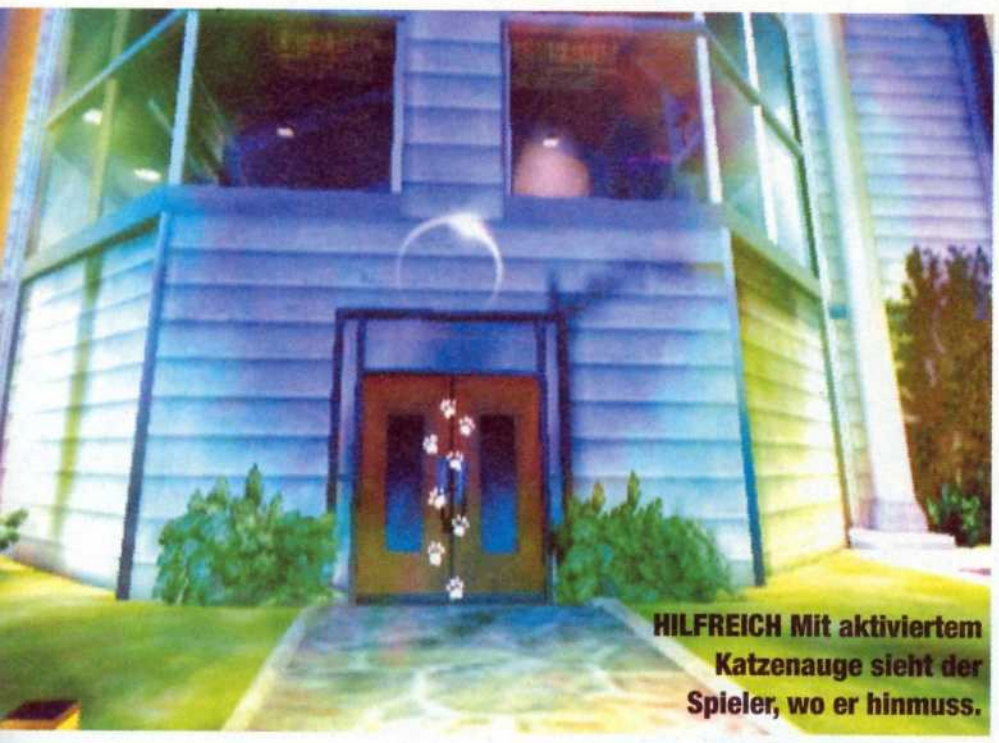
Catwoman

Scharfe Mieze in Lack und Leder – was kann man(n) von einer Superheldin mehr erwarten?

Der Sommer 2004 steht ganz klar im Zeichen von Filmumsetzungen. Nach einem guten *Shrek 2* und einem hervorragenden *Spider-Man 2* steht uns jetzt mit *Catwoman* bereits die dritte Kino-Blockbuster-Filmumsetzung ins Haus – und das noch bevor der Film in die deutschen Kinos kommt! Wer nun denkt, bei Electronic Arts' *Catwoman* handle es wie bei deren letzter Filmumsetzung, *Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs*, um ein geradliniges Actionspiel mit Non-Stop-Prügeleien, täuscht sich. Überraschenderweise orientiert sich der Titel sehr stark an Ubisofts Softwareperle *Prince of Persia*. Wie der sympathische Jungspund verbringt auch die gelenkige Katzendame in ihrem Abenteuer die meiste Zeit mit ausgedehnten Kletteraktionen. Leider bestätigt sich jedoch mal wieder die alte Weisheit, dass eine Kopie nur selten so gut ist wie das Original.

KLETTERN MIT HINDERNISSEN

Mal abgesehen von der eher unbedeutenden Tatsache, dass die Levels bei *Catwoman* allesamt sehr künstlich wirken und viele Kisten, Stangen und Schalter absolut hirnverbrannt angebracht sind, macht die Kletterei durchaus Spaß. Die flinke Superheldin hat ein ähnlich großes Bewegungsrepertoire wie der persische Klettermaxe und so ist bei den ständigen Turnereien für genügend Abwechslung gesorgt. Leider offenbart das Leveldesign aber einige gravierende Schwächen, die den gelungenen Ansatz wieder zunichte machen: Während man bei *Prince of Persia* einen Raum betritt, einen kurzen Überblick über den Fluchtweg bekommt und anschließend weiß, was zu tun ist, irrt man bei *Catwoman* stellenweise minutenlang durch die Umgebung, ohne genau zu wissen, wo man hinmuss. Aufgrund des oftmals chaotischen Levelaufbaus erschließen sich einem oft die Wege nicht automatisch.



HILFREICH Mit aktiviertem Katzenauge sieht der Spieler, wo er hinmuss.

Zwar gibt es die Möglichkeit, mittels des Katzenauges von Catwoman Spuren zum nächsten Abschnitt des Levels zu erkennen, diese Option steht einem allerdings nicht immer zur Verfügung.

NERVIGE ABSTÜRZE

Ein weiteres Manko sind die absolut nervtötenden Rückschläge, die man regelmäßig während des Kletterns hinnehmen muss. Oft kommt es vor, dass man, wenn man eine Stange oder ein Netz verpasst hat, metertief nach unten fällt und schwierige, ellenlange Kletterpassagen wiederholen muss. Die ungenaue, schwammige Steuerung und die oftmals überforderte Kamera verstärken dieses Problem zusätzlich und so werden Spieler mit schwachen Nerven wohl den einen oder anderen Tobsuchtsanfall erleiden (hat der Redakteur alles schon hinter sich!).

SIMPLE KÄMPFE

Neben all den Geschicklichkeitseinlagen werden natürlich auch bei *Catwoman* regelmäßig Gegner vermöbelt. Dazu hat man der feschen Mieze einige sehr wirkungsvolle Schlag- und Trittkombinationen (im Capoeira-Stil) spendiert, die per C-Stick ausgeführt werden. Der Spieler muss den Stick dazu nur in die Richtung des Gegners drücken und Catwoman schlägt anschließend dorthin. Wie bei 360°-Steuerungen üblich, bringt diese Art von Schlagfreiheit auch immer

INFO **DER FILM ZUM SPIEL**

Blockbuster oder Mega-Flop?

Da die Geschichte des Spiels auf dem bald startenden Kinofilm basiert, hier einige Infos über den Film und dessen Story.

KINOSTART: 17.8.2004

BUDGET: Ca. 100 Millionen Dollar

ALTERSFREIGABE: Ab 12 Jahren

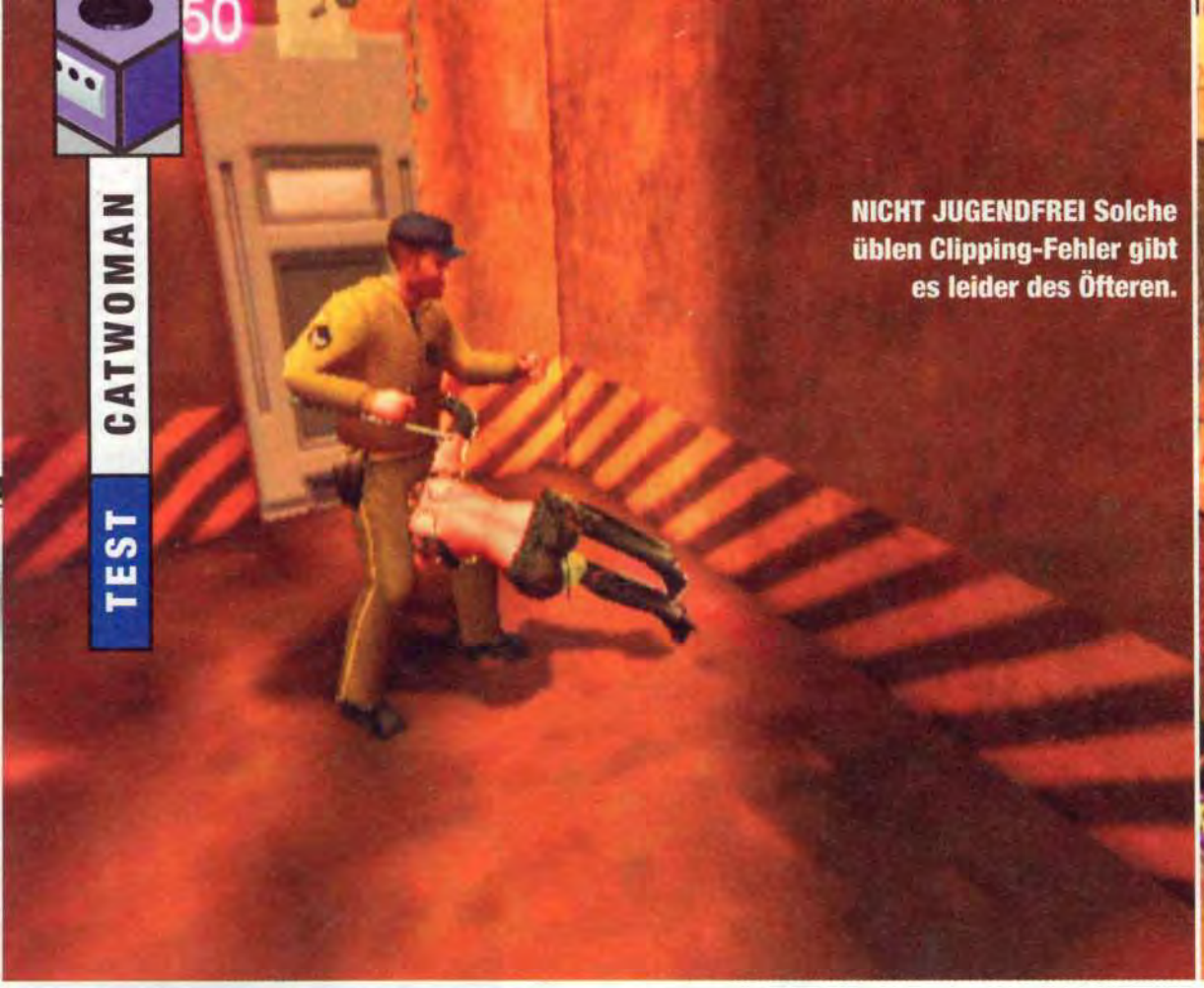
HAUPTDARSTELLER: Halle Berry (*Gothika*, *X-Men*), Benjamin Bratt (*Undercover*, *Traffic*), Sharon Stone (*Casino*, *Basic Instinct*), Lambert Wilson (*Matrix 2* und *3*)

GESCHICHTE: Die junge Designerin Patience Phillips arbeitet für eine riesige Kosmetikfirma. Als sie eines Abends per Zufall erfährt, dass ein zukünftiges Produkt der Firma gefährliche Giftstoffe enthält, wird sie von den Verantwortlichen getötet. Danach wird sie von einer Katze wieder zum Leben erweckt und sinnt auf Rache. Da die Katzenfrau allerdings auch einen Hang zum Klauen hat, heftet sich der junge Polizist Tome Lone an ihre Fersen, nur um sich am Ende in sie zu verlieben. Na, klingt das abstrus? Ist es auch. Selten gab es eine dermaßen an den Haaren herbeigezogene und dämliche Geschichte wie in diesem Film.

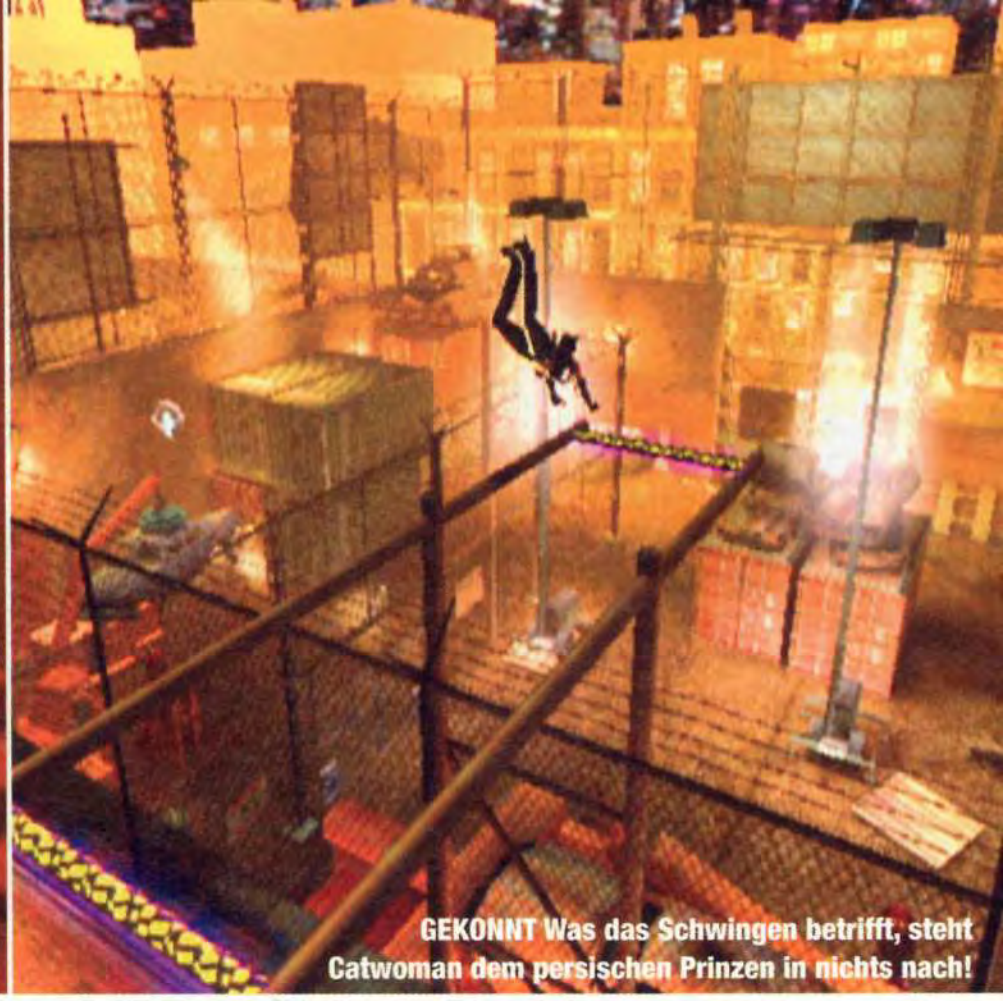
EINSCHÄTZUNG: Schlecht. Der Film stand angeblich aufgrund der miesen Qualität und mehrerer Differenzen im Filmteam schon öfters auf der Kippe. Da die Geschichte völlig missraten scheint und die ersten Bilder von Halle Berry in ihrem Katzenkostüm eher lächerlich als aufregend wirken, sollte man von diesem Film wohl nicht allzu viel erwarten.

GEIL Der erste Level ist absolut bombastisch in Szene gesetzt. Effekte, so weit das Auge reicht!

ÄUSSERST SEXY In der Pausenanimation leckt sich Catwoman ganz genüsslich.



NICHT JUGENDFREI Solche üblen Clipping-Fehler gibt es leider des Öfteren.



GEKONNT Was das Schwingen betrifft, steht Catwoman dem persischen Prinzen in nichts nach!

einen entscheidenden Nachteil mit sich: Da der Stick einfach nur in die entsprechende Richtung gedrückt werden muss, ist das Schlagrepertoire sehr eingeschränkt und äußerst simpel aufgebaut. So verwundert es dann auch nicht, dass die Kämpfe allesamt sehr leicht und einzelne Gegner reine Opfer sind. Selbst große Ansammlungen von Feinden sind kein Problem, was die Kämpfe nicht gerade spannend macht. Halbwegs geschickte Spieler werden *Catwoman* (die Spielzeit beträgt nur etwa fünf bis sechs Stunden) deshalb wohl auch ohne ein einziges Ableben der Heldin meistern.

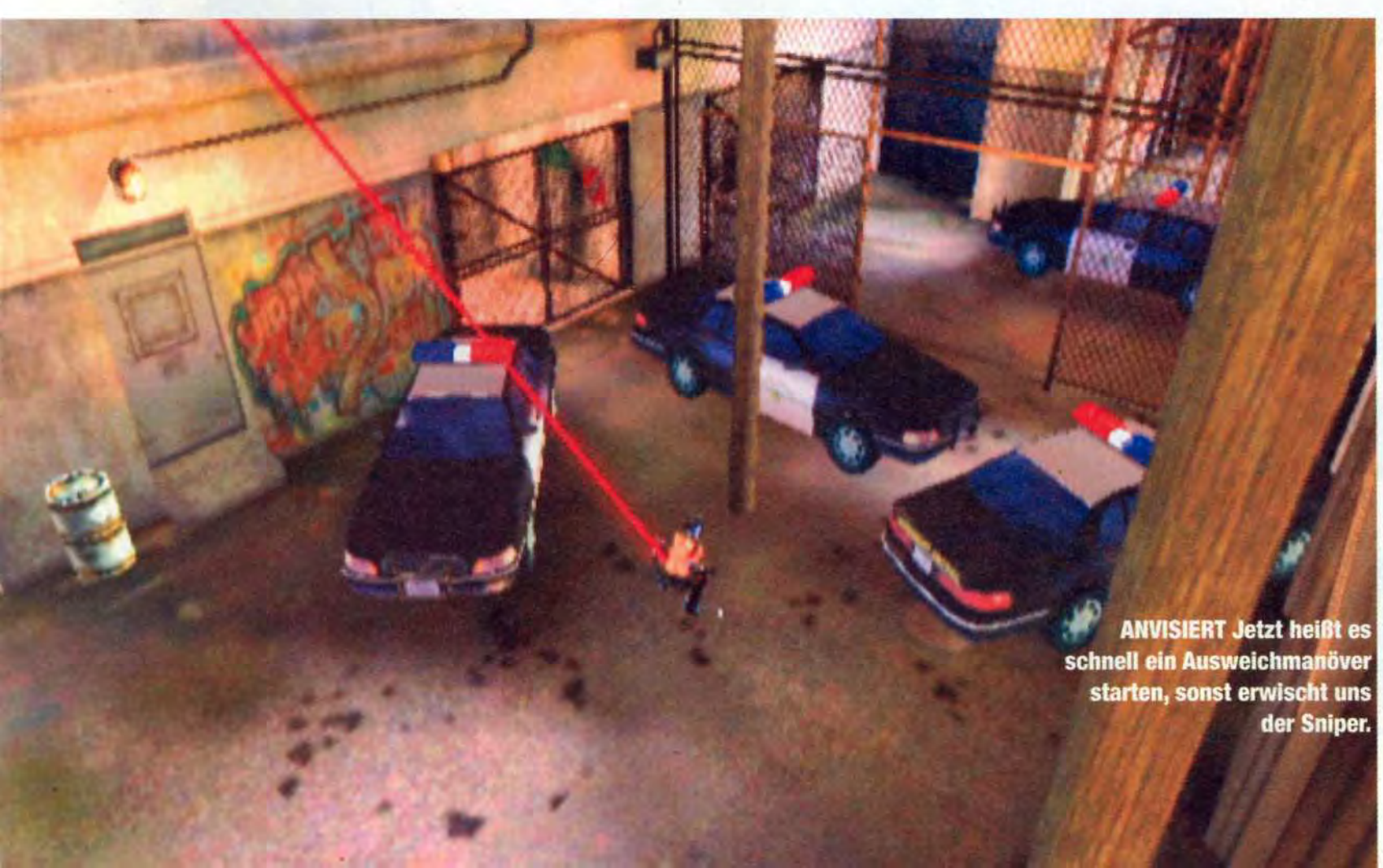
BITTE NICHT TÖTEN

Eine Besonderheit des Spiel ist, dass die Verantwortlichen (warum auch immer) konsequent auf tödliche Gewalt verzichtet haben. Der Spieler muss die Gegner deshalb während der Kämpfe entweder in Tonnen, Container oder Schächte werfen oder sie so lange bearbeiten, bis sie freiwillig das Weite suchen. Anfangs noch ganz witzig, erweist sich dieses Feature bald als sehr nervig: Es wirkt einfach absolut lächerlich, dass um einen herum jederzeit Container oder Kisten aufgebaut sind, selbst wenn sie nicht im Geringsten zur Umgebung (z. B. inmitten einer Disco) passen.

TECHNIK: ERST HUI, DANN PFUI

Auch auf technischer Seite kann der Titel leider nicht wirklich überzeugen. Zwar sehen die ersten Levels aufgrund toller Licht- und Spiegeleffekte noch wahrhaft bombastisch aus, später ist *Catwoman* dagegen nur noch besseres Mittelmaß. Die Umgebungen wirken allesamt etwas trostlos und altbacken und wollen nicht so recht Stimmung aufkommen lassen. Während die Animationen der Heldin sehr geschmeidig sind und den Katzenstil sehr gut vermitteln, bewegen sich die Gegner ziemlich unrealistisch über den Bildschirm. Zudem hat der Titel mit derben Clipping-Fehlern zu kämpfen, sodass sich ständig irgendwelche Gliedmaßen ineinander verkeilen. Was die Soundeffekte betrifft, die übrigens in Dolby Pro Logic II abgestimmt sind, gibt es nichts zu meckern. Sie klingen ordentlich und passen ausgezeichnet zum actionreichen Geschehen auf dem Bildschirm. Die Sprachausgabe ist dagegen misslungen. Man merkt schnell, dass die deutsche Synchronsprecherin von Halle Berry ziemlich gelangweilt und unmotiviert im Tonstudio gesessen haben muss, als sie die geistreichen Kommentare à la „Ich klettere jetzt hoch" (nachdem Catwoman schon sein etwa zehn Sekunden eine Leiter hinaufsteigt) oder „Meine Katzenhaare schnurren. Was ist da los?" aufnahm. Alles in allem ist es schon verwunderlich, dass *Catwoman* nicht ansatzweise an die gewohnte Electonic-Arts-Technik bei Filmumsetzungen herankommt.

OLIVER BECK



ANVISIERT Jetzt heißt es schnell ein Ausweichmanöver starten, sonst erwischt uns der Sniper.

MEIN FAZIT GEHT SO

Fabian Sluga

… fällt ständig runter.

Genau wie Udo und unser freier Mitarbeiter Oliver war ich anfangs recht angetan von dem Titel. Die Grafik sah nett aus und das Spiel schien unkomplizierte Action-Kost ohne großartigen Anspruch zu bieten. Und das ist positiv gemeint. Nachdem ich allerdings in einigen Levels aufgrund der nervigen Kamera und der teils hakeligen Steuerung aus großen Höhen abgestürzt bin und die Abschnitte zum x-ten mal neu spielen musste, war auch ich schnell gefrustet. Die leider sehr kurze Spieldauer verhindert zudem eine höhere Wertung.

DETAIL-CHECK CATWOMAN

Gelenkige Akrobaten unter sich

Auch wenn sexy Catwoman nicht mit Reizen geizt: Sowohl gegen den persischen Prinzen als auch gegen den maskierten Spinnen-Freund hat sie keine Chance!

CATWOMAN

UMFANG ★★☆☆☆

Story: Patience Phillips wird getötet, weil sie das grausame Geheimnis eines Kosmetikkonzerns spitzkriegt. Von einer Katze wieder zum Leben erweckt, zwängt sie sich in ein Lederkostüm und geht auf einen Rachefeldzug. Einige Storywendungen sind lachhaft schlecht und reißen die Qualität der sowieso schon miesen Story nochmals nach unten.

Spielzeit: Sechs Welten, die in je zwei Levels aufgeteilt sind. Nach ca. 5 bis 6 Stunden hat man das Spiel bereits durch!

Langzeitmotivation: Die Jagd nach dem bestmöglichen Levelergebnis regt zum erneuten Spielen an. Mit Levelkenntnissen macht das Spiel mehr Spaß!

GAMEPLAY ★★★☆☆

Geschicklichkeit: Abwechslungsreiche Geschicklichkeitspassagen, die Levels wirken jedoch sehr künstlich. Leider viele Frustpassagen, die an den Nerven des Spielers zerren.

Kampfsystem: Sämtliche Kämpfe werden ausschließlich mit dem rechten Analogstick bestritten. Das ist viel zu simpel und kaum fordernd. Gegner sind einfach nur Opfer.

Special Moves: Mit genügend Diamanten können neue Special Moves gekauft werden. Vom Betören bis zum Berserker-Modus ist alles dabei. Etwas wenig Auswahl.

Steuerung: Schwammige, nicht optimal belegte Steuerung. Oft auch zu ungenau.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Anfangs sehen die Levels noch überragend aus (tolle Licht- und Spiegelungseffekte). Später gibt es viel Durchschnitt. Die Animationen von Catwoman sind sehr gut, die der anderen Figuren dagegen schwach. Ordentliche Hintergründe. Kaum Spezialeffekte.

Kamera: Coole Kamerawinkel im Kinostil. Leider geht aber des Öfteren die Übersicht verloren, was gerade beim Klettern nervt. Keine Nachjustierung möglich!

Musik: Sehr gute, filmreife Musikuntermalung, passend zum Film.

Sprachausgabe: Katastrophal. Nicht nur total langweilig gesprochen, sondern auch absolut idiotische Sprüche. Deutsch oder Englisch auswählbar. Original Halle-Berry-Synchronstimme.

Speichermanagement: Checkpoint. Ansonsten leider nur nach jedem kompletten Level.

GESAMTWERTUNG ★★½☆☆

PRINCE OF PERSIA

UMFANG ★★★☆☆

Story: Ein junger Prinz setzt versehentlich die Sands of Time frei, die den gesamten Hofstaat in Zombies verwandeln. Seite an Seite mit der jungen und hübschen Farah will der Prinz den Sand der Zeit bannen und den bösen Hofmagier besiegen. Es gibt nur wenige Überraschungen, wodurch die Handlung nicht wirklich fesselnd ist. Dennoch wirkt sie stimmig.

Spielzeit: Keine Unterteilung in Levels (nur Prozentangaben). Fürs Durchspielen braucht man ca. 8 bis 10 Stunden.

Langzeitmotivation: Viel zu entdecken gibt es leider nicht. Besondere Belohnungen sind auch rar. Immerhin kann jedoch der erste Teil von *Prince of Persia* erspielt werden.

GAMEPLAY ★★★★½

Geschicklichkeit: Perfekt spielbare Geschicklichkeitspassagen. Das Leveldesign und die Spielbarkeit stechen aus der Masse heraus und sind einfach überragend.

Kampfsystem: Optisch überragendes, spielerisch etwas zu simples Kampfsystem, bei dem sich die (Erfolg bringenden) Angriffe ständig wiederholen.

Special Moves: Neue Special Moves werden im Laufe des Spiels erlernt und sind im Kampf gegen die Zombies überlebenswichtig. Allesamt verständlich und wirkungsvoll.

Steuerung: Sehr intuitive Steuerung mit perfekter Kontrolle beim Klettern.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die wunderschönen Umgebungen laden zum Träumen ein und überzeugen mit fantastischen Lichteffekten (geniale Atmosphäre). Die Animationen des Prinzen sind überwältigend und wirken wie aus einem Guss. Ab und an gibt es allerdings kleinere Ruckelanfälle.

Kamera: Die Kamera folgt dem Spieler und kann zudem manuell nachjustiert werden. Eine zusätzliche Perspektive hilft bei den vielen Kletterpassagen.

Musik: Hübsche und stimmige Kompositionen, die zu der orientalischen Atmosphäre passen.

Sprachausgabe: Die Synchronsprecher machen ihre Arbeit exzellent. Passende Stimmen. Sowohl englische als auch deutsche Sprachausgabe.

Speichermanagement: Checkpoint. Ansonsten an den großzügigen Speicherpunkten.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

SPIDER-MAN 2

UMFANG ★★★½☆

Story: Der geniale Wissenschaftler Otto Octavius setzt sein Kernfusionsexperiment in den Sand und wird zum wahnsinnigen „Doc Ock", der von der Polizei nicht aufgehalten werden kann. Neben der Filmhandlung gibt es im Spiel auch viele bekannte Widersacher aus den Comics. Außerdem sind viele Miniaufgaben zu erledigen.

Spielzeit: Fürs Durchspielen sollte man ca. 10 bis 12 Stunden einplanen, je nachdem, wie stark man sich auf die Story konzentriert.

Langzeitmotivation: Durch 150 Challenges, 300 versteckte Items und immer wieder spielbare Minimissionen ist die Langzeitmotivation gesichert.

GAMEPLAY ★★★★☆

Geschicklichkeit: Bei den abwechslungsreichen Geschicklichkeitspassagen muss man das (geniale) Schwingen beherrschen, das dauert allerdings ein kleines bisschen.

Kampfsystem: Schläge, Sprünge und Netzattacken können zu dicken (aufrüstfähigen) Combos kombiniert werden. Sehr abwechslungsreich und motivierend!

Special Moves: Unglaublich große Anzahl an aufrüstbaren Special Moves. Sowohl die Schwing- als auch die Kampffähigkeiten sind verbesserbar. Nicht alle Moves sind wichtig.

Steuerung: Nach der Gewöhnungsphase geht die komplexe Steuerung gut von der Hand.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die Darstellung von New York ist fantastisch und stets flüssig. Man hat außerdem absolute Bewegungsfreiheit. Dafür sind die Texturen der Umgebung (Häuser, Autos etc.) und Menschen nicht sehr detailliert. Die Lichteffekte sind zudem nur besserer Durchschnitt.

Kamera: In den Straßen von New York ist die Kamera ausgezeichnet. In den Innenlevels (Gebäuden) gibt es dagegen oft unübersichtliche Stellen.

Musik: Selten. Wenn vorhanden, dann aber durchaus gut und passend.

Sprachausgabe: Sehr gute Synchronsprecher mit teilweise sehr lustigen und stimmigen Sprüchen. Leider gibt es nur eine deutsche Sprachausgabe.

Speichermanagement: Bei *Spider-Man 2* kann zu jeder Zeit gespeichert werden.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT GEHT SO

Udo Crnjak

… spielt lieber mit seinem Prinzen.

Zu Beginn dachte ich, dass mir *Catwoman* die Wartezeit bis zum zweiten Teil von *Prince of Persia* erträglicher machen würde, so angetan war ich von dem Spiel. Spätestens nach einer Stunde wusste ich es aber besser. Aufgrund eines wirren Leveldesigns, vieler unfairer Kletterpassagen und eines lächerlich simplen Kampfsystems ist *Catwoman* nur ein (viel zu kurzer) Actionhappen für zwischendurch. Da selbst die Technik des Spiels ziemlich schnell an Qualität verliert und nicht ansatzweise mit der anderer EA-Filmumsetzungen mithalten kann, bekommt das Spiel von mir noch nicht einmal eine Kaufempfehlung für Fans des Kinofilms. Wer in diesem Sommer unbedingt einen Superhelden nachahmen will, sollte lieber zum wesentlich besseren *Spider-Man 2* greifen!

TEST CATWOMAN

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	6 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet:	www.electronicarts.de
Spieler:	1 Spieler
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Termin:	12. August
Preis:	Ca. € 60,-

⊕ Anfangs tolle Grafikeffekte
⊕ Einige nette Kletterpassagen
⊖ Schwache Sprachausgabe
⊖ Zu kurz

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Die Steuerung offenbart bei den Sprungpassagen Schwächen. Regelmäßige Abstürze sind die Folge!"

STEUERUNG 70%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	70%	-%	69%

„Catwoman geht schnell die Puste aus. So ist es **nur ein nettes Spiel** für zwischendurch.""

Wario Ware, Inc. Mega Party Game$

Skurril und **abgefahren**, ... aber irgendwie fesselnd!

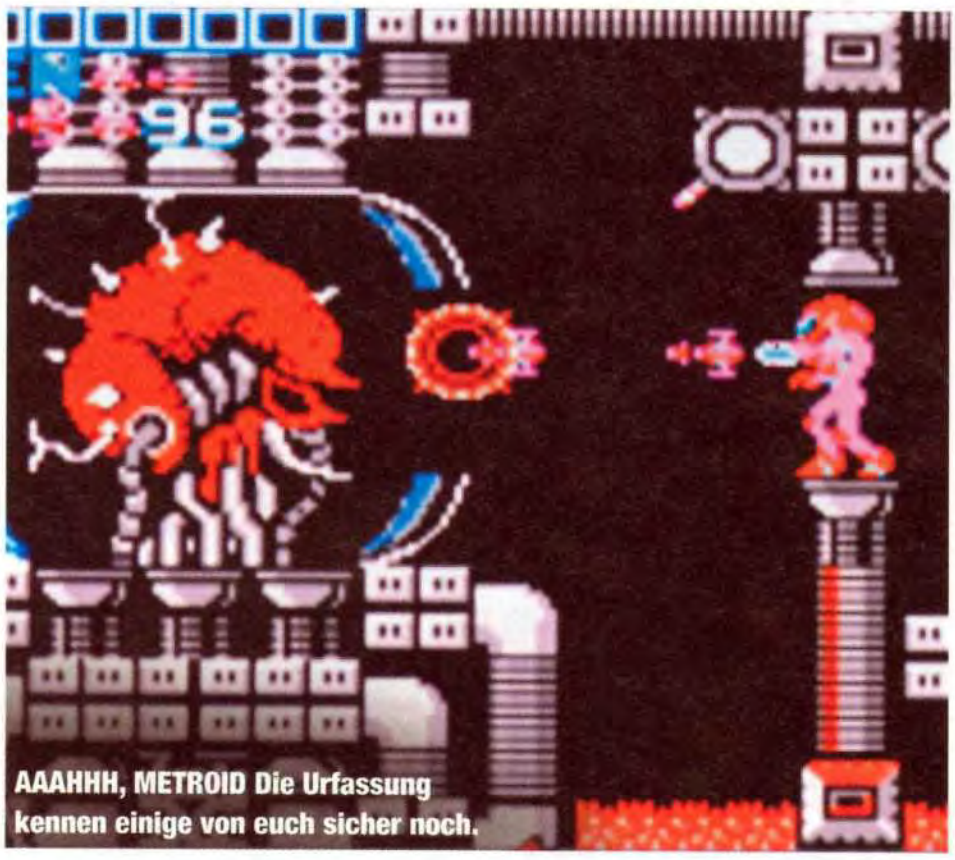
Mit *Wario Ware Inc.: Minigame Mania* für den GBA traf Nintendo letztes Jahr haargenau ins Schwarze. Während zahlreiche Spiele-Entwickler ihr Augenmerk größtenteils auf eine fesselnde Hintergrundstory und eine möglichst anspruchsvolle Steuerung legten, schlugen Nintendos Producer einen völlig anderen Weg ein. Wenn man nämlich in *Wario Ware* eines wirklich vergebens sucht, dann ist es Spieltiefe! Dieses Konsolenfutter hat – genau wie die Handheld-Fassung – gänzlich andere Qualitäten: Ob Einsteiger oder Profizocker, mit diesem Game kommt jeder klar! Die Tasten sind derart simpel belegt, dass selbst blutige Anfänger bedenkenlos draufloszocken können. Einen kurzen Druck auf eine bestimmte Taste oder wildes Button-Smashing bekommt sicher jeder hin. Das Einzige, was man für *Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$* mitbringen sollte, sind gute Reflexe. Aber selbst diese lassen sich im Spiel noch wunderbar trainieren. Vorneweg sei aber gleich gesagt, dass sich bei Menschen mit dem Temperament einer Schlaftablette oder notorischen Spätzündern die Begeisterung für Nintendos Geschicklichkeitstests sicher in Grenzen hält.

IN DER KÜRZE LIEGT DIE WÜRZE

Das neue *Wario Ware* umfasst insgesamt mehr als 200 Minigames, die allesamt gerade mal einige Sekunden dauern. Beim Start eines solchen blitzartigen Reaktionstests schießt einem meist „Hä ... was geht hier denn ab?!“ oder Ähnliches durch den Kopf. Und schwuppdiwupp ist das Spielchen auch schon wieder vorbei. Das bedeutet, ihr müsst augenblicklich die Lage peilen und sofort darauf reagieren. Via Button-Smashing werden beispielsweise Äpfel zerquetscht,

EIN F-ZERO-SCHNIPSEL
...ist natürlich auch unter den Mikrogames zu finden.

ALTE ZEITEN Wario Ware weckt unweigerlich Retro-Fieber.



AAAHHH, METROID Die Urfassung kennen einige von euch sicher noch.

Fliegen geklatscht oder gar der eklige Ausfluss aus einer Triefnase wieder eingeschnieft. Hammerwerfen, Bogenschießen, Skispringen und zahllose weitere Kurztests verlangen einen gut getimten Druck auf die A-Taste, während in anderen Minigames wiederum Fingerspitzengefühl gefragt ist. Ihr versucht unter anderem, auf einer spiegelglatten Eisscholle mit einer dahinwatschelnden Pinguinkarawane Schritt zu halten sowie die Statik von aufeinander gestapelten Bauklötzen aufrechtzuerhalten. Die Producer stellen sogar euer Auffassungsvermögen auf die Probe. Man muss anhand eines kurz eingeblendeten, verwischten Bildes das Motiv identifizieren, zwischen seltsam geformten Bausteinchen eine Beziehung herstellen oder bei einer plötzlich auftauchenden Strichmännchenhorde die Anzahl schätzen. Die Bandbreite von Nintendos Reaktionstests scheint schier endlos und beinhaltet zum Beispiel auch zahlreiche mikroskopisch

DR. MARIO Nintendos Pillenfreak ist natürlich auch mit von der Partie.

BUTTON-SMASHING So zerfetzt es den Apfel in sämtliche Richtungen.

INFO DIE VERSCHIEDENEN GENRES

Weit über 200 Minispielchen

... warten in *Wario Ware* auf euch! Die Screens verraten größtenteils bereits, worauf ihr euch gefasst machen könnt. Hier könnt ihr schon mal einen Blick auf die unterschiedlichen Repertoires werfen, die Nintendos Minigame-Master anbieten.

Wario:
Angeblich sollen seine Minigames die besten sein. Unserer Meinung nach ist das aber letztendlich vollkommen Geschmackssache.

Jimmy:
Bohnenstange Jimmy T. ist für den Sportsektor zuständig. Er stresst euch mit Bogenschießen, Hürdenlauf, Trampolinspringen oder Ähnlichem.

Dribble & Spitz:
Die beiden haben den Science-Fiction-Bereich unter ihrer Fuchtel. Wer auf 2D-Ballerspiele steht, sollte sich diesen Sektor als Erstes vorknöpfen.

Mona:
Typisch Frau! Bei ihr findet ihr alle möglichen zusammengewürfelten Games, die sich irgendwie so gar keinem Genre zuordnen lassen.

9-Volt:
Als Nintendo-Fan N°1 findet ihr bei ihm allerlei Minigames aus Nintendos All-time-Klassikern wie beispielsweise *F-Zero* oder *Donkey Kong*.

Orbulon:
Dieses helle Köpfchen beherrscht natürlich den IQ-Sektor. Hier ist weniger flinke Reaktion, sondern eher rasche Auffassungsgabe gefragt.

Dr. Grygor:
Ein unverbesserlicher Wichtigtuer, der mit beiden Beinen im Leben steht. Seine Minigames haben alle irgendwie mit der Realität zu tun.

Kat:
Sie versorgt euch mit Mikrogames rund um die Natur. Bei ihr stehen beispielsweise Blumengießen, Fotografieren oder Angeln auf dem Programm.

INFO DIE MEHRSPIELER-OPTIONEN

Mehr Spieler, mehr Gaudi

Ihr zockt viel lieber mit Freunden? Na wunderbar! Dann liegt ihr mit *Wario Ware* schon mal richtig.

1-Controller-Survival:
Ihr habt Bock auf eine zünftige Zocksession, besitzt aber dummerweise nur einen Controller? Macht nix! Mit dieser Variante haben bis zu 16 Spieler ihren Spaß, zumindest so lange, wie das Joypad zügig weitergereicht wird. Sobald ein Mitspieler versagt, ist er aus dem Rennen. Wer als Letztes übrig bleibt, hat gewonnen.

Card-e-Karten:

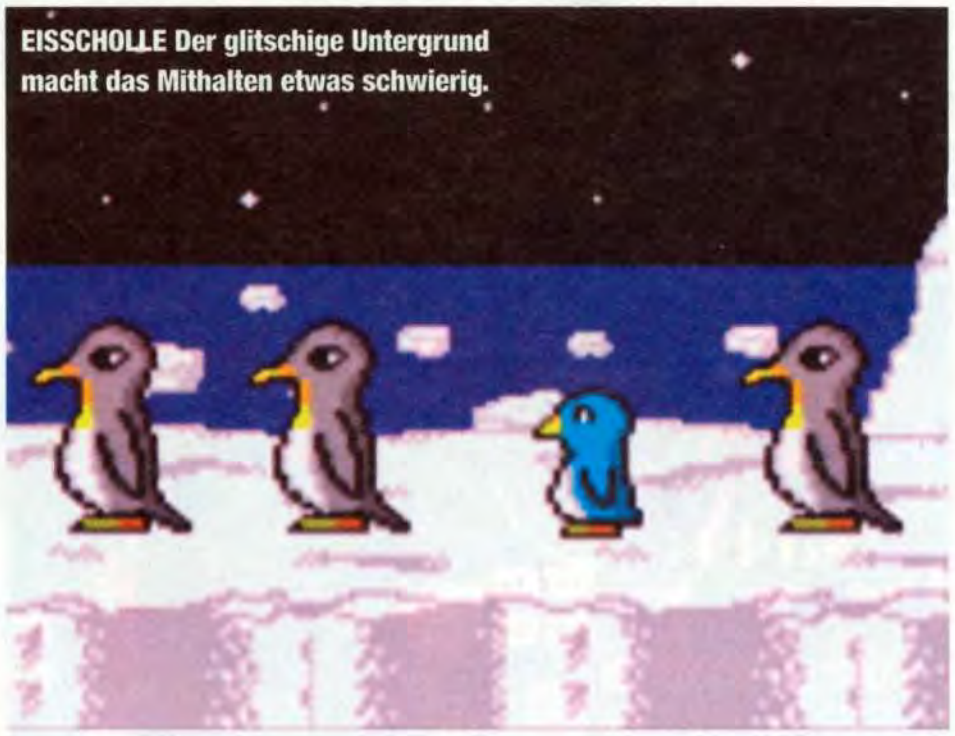
Hier müssen die Spieler nacheinander Minigame-Karten vom Stapel ziehen und sie aufdecken. Erwischt man eine Karte, auf der ein e-Reader abgebildet ist, muss man das zuletzt aufgedeckte Game meistern. Aber Vorsicht: Während ihr beschäftigt seid, dürfen die restlichen Spieler versuchen, eure bereits gewonnenen Karten zu mopsen.

Aus dem Weg:

Diese Spielvariante ist echt abgefahren. Während ein Spieler sein Geschick an den Minispielchen testet, wuseln die anderen Mitspieler mit ihrer Spielfigur über den Bildschirm, um ihm die Sicht zu versperren. Zu viert ist diese Alternative allerdings weniger zu empfehlen, dann habt ihr nämlich wortwörtlich fast keinen Durchblick!

Ärztlicher Rat:
Dieser Modus erinnerte uns irgendwie an das Gesellschaftsspiel *Ein Nilpferd in der Achterbahn*. Jeder, der gerade mit einem Minispielchen an der Reihe ist, bekommt zuvor noch irgendeine ziemlich blödsinnige Anweisung. Während eines Minigames müsst ihr beispielsweise mit dem Kopf nicken, euch bücken oder erzählen, was ihr am Vortag gefrühstückt habt.

SCHWIERIGKEITSGRAD Wählt ihr „Leicht", erscheint eine kurze Anweisung.



EISSCHOLLE Der glitschige Untergrund macht das Mithalten etwas schwierig.

kleine Ausschnitte aus zweidimensionalen Ur-Klassikern wie *Mario*, *Donkey Kong*, *F-Zero* und natürlich auch *Zelda*.

WER CHECKT'S AM SCHNELLSTEN?

Wer die GBA-Fassung von *Wario Ware* bereits gezockt hat, kann sich schon eine genaue Vorstellung vom Einzelspieler-Modus der GameCube-Version machen. Diese Spielvariante wurde nämlich beinahe 1:1 aus der Handheld-Version übernommen. Kenner haben dadurch anfangs leichtes Spiel und verschaffen sich sicher ruck, zuck auf sämtliche freispielbaren Optionen Zugriff. Anreiz dazu bieten Boni wie härtere Spielmodi, skurrile Movies, Musikvideos und natürlich auch einige Bonusgames. So richtig zur Sache geht's allerdings erst im Mehrspieler-Modus. Wenn ihr euch diese Disk nach Hause holt, solltet ihr euch deshalb auch gleich noch ein paar Freunde schnappen. Nintendos Mikro-Game-Compilation könnt ihr nämlich auf die unterschiedlichsten Arten zocken. In unserem neben stehenden Extrakasten erläutern wir euch, wo die wirklichen Stärken dieses Spiels liegen.

EIN SKURRILES SPIEL MIT KURIOSER GRAFIK

Eigentlich hatten wir uns neben einem abgefahrenen Mehrspieler-Modus auch eine interessante Linkmöglichkeit erhofft. Aber: Fehlanzeige! Der GBA lässt sich lediglich als Ersatz-Controller verwenden. Grafik-Fetischisten können übrigens gleich einen Bogen um dieses Game machen. Die Darstellung ist zwar absolut sauber, von nettem Beiwerk wie hübschen Texturen, bombastischen Effekten oder aufwendig gestalteten Hintergründen aber keine Spur. Auch soundtechnisch sticht das Spiel nicht aus der Masse heraus. Die Sprachausgabe beschränkt sich auf einige spärliche, meist Nintendo-typische Sprachsamples und das zum Teil ziemlich nervige Hintergrundgedudel dient lediglich dazu, die Spieler etwas mehr aus der Ruhe zu bringen. Wer beim Zocken Entspannung sucht, kann *Wario Ware* deshalb gleich im Vorfeld abhaken. Falls ihr aber auf der Suche nach einer fetzigen und vor allem preiswerten Mehrspieler-Gaudi seid, dann habt ihr mit diesem Spiel sicher eine Menge Spaß.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
ist zu langsam.

Also, nein ... mich konnte *Wario Ware* nicht wirklich fesseln. Bei meinen ersten Matches gegen Kerstin sah ich überhaupt kein Land. Ich war zu langsam, wusste nicht, was ich in den Minispielen machen musste, und konnte mir nicht wirklich erklären, warum man so ein Spiel auf dem GameCube umsetzen muss. Auf dem Handheld finde ich diese Minispiele ja noch packend, aber auf dem GameCube? Da spiele ich lieber *Mario Kart* oder *WWE: Day of Reckoning*. Nichtsdestotrotz dürfte der Titel zahlreiche Fans finden, zumal er, wenn man die Minispiele etwas besser kennt oder wenn vier ahnungslose Spieler beisammen sitzen, durchaus einen gewissen Reiz ausüben kann.

Pfundige Geschicklichkeitsspiele

Ihr sucht einen gesellschaftsfähigen Partyspaß? Dann kommen möglicherweise diese drei Genrevertreter für euch in Frage:

WARIO WARE INC.

GAMEPLAY ★★★½☆

Charaktere: 10 (Wario, Jimmy, Dribble & Spitz, Mona, 9-Volt, Orbulon, Dr. Grygor, Kat & Ana).
Spielprinzip: Es gilt, über 200 wenige Sekunden andauernde Minigames zu meistern beziehungsweise vorgegebene Rekorde zu brechen. Der Mehrspieler-Modus wartet mit verändertem Regelwerk auf.
Zielgruppe: Junge Spieler, Geschicklichkeitsliebhaber und insbesondere Nintendo-Fans.
Spielumfang: Geht so.
Langzeitmotivation: Anfangs gering, sobald man die Minispielchen aber auswendig kennt, ziemlich fesselnd.
Wiederspielwert: Hoch.
Schwierigkeit: 3 Stufen.

TECHNIK ★★★☆☆

Präsentation: Absolut abgefahren; simple, leicht zugängliche Menüführung.
Lokalisation: Deutsche Sprache, deutsche Bildschirmtexte
Grafik: Die Minispiele sind bewusst möglichst simpel dargestellt, zum Teil 1:1 aus der GBA-Fassung übernommen. Nicht gerade ein Highlight.
60-Hz-Modus: Ja.
Sound: Stereo.
Ladezeiten: Quasi nicht vorhanden.

GESAMTWERTUNG ★★★☆☆

MARIO PARTY 5

GAMEPLAY ★★★★★

Charaktere: 10 (Mario, Luigi, Peach, Daisy, Waluigi, Yoshi, Wario, Mini-Bowser, Toad, Buu Huu)
Spielprinzip: Entweder zockt ihr ein virtuelles Brettspiel (sechs Bretter stehen zur Auswahl) mit allerlei Ereignisfeldern oder ihr startet eines der zahlreich integrierten, eigenständigen Minispielchen.
Zielgruppe: Die *Mario Party*-Serie ist seit jeher als perfektes Familienspiel bekannt.
Spielumfang: Riesig.
Langzeitmotivation: Prinzipiell hoch, aber letztendlich ist das bei diesem Spiel absolut Geschmackssache.
Wiederspielwert: Hoch.
Schwierigkeit: 3 Stufen.

TECHNIK ★★★½☆

Präsentation: Größtenteils gelungen; Menüführung zum Teil etwas unübersichtlich.
Lokalisation: Deutsche Sprache, deutsche Bildschirmtexte
Grafik: Lediglich sehr solide, in etwa mit dem Vorgänger vergleichbar. Nette Effekte, saubere Darstellung, aber mit Sicherheit nichts Außergewöhnliches.
60-Hz-Modus: Nein.
Sound: Dolby Pro Logic II.
Ladezeiten: Quasi nicht vorhanden.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

PUYO POP FEVER

GAMEPLAY ★★★½☆

Charaktere: 14 + 2 Bonus-Charaktere, deren Fähigkeiten sich nur geringfügig voneinander unterscheiden.
Spielprinzip: Auf einem abgesteckten Spielfeld versucht ihr, ähnlich wie in *Tetris*, herabfallende Blasen geschickt zu platzieren. Dadurch werden Kettenreaktionen ausgelöst, die die Blasen zum Platzen bringen.
Zielgruppe: Junge Zocker sowie alle Spieler, die auf Games wie *Tetris* abfahren.
Spielumfang: Zufriedenstellend.
Langzeitmotivation: Hoch, aber richtig motivierend wird das Spiel erst, wenn man einen würdigen Gegner zur Hand hat.
Wiederspielwert: Hoch.
Schwierigkeit: 3 Stufen.

TECHNIK ★★½☆☆

Präsentation: Geht so, der Stil ist aber nicht jedermanns Sache.
Lokalisation: Englische Sprache, deutsche Bildschirmtexte
Grafik: Unverkennbarer, japanischer Touch. Klare Darstellung, aber von Detailreichtum keine Spur, einfach nur zweckmäßig. Trifft sicher nicht jeden Geschmack.
60-Hz-Modus: Ja.
Sound: Stereo.
Ladezeiten: Quasi nicht vorhanden.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

MEIN FAZIT | GUT

Kerstin Springer versteht die Welt nicht mehr.

Wario Ware ist das mit Abstand kurioseste Spiel, das mir je untergekommen ist. Anfangs musste ich mich, offen gestanden, redlich darum bemühen, vor Langeweile meinen Einsatz nicht gar zu verpassen. Die zahlreichen 1:1 aus der GBA-Fassung übernommenen Games stießen mir zu Spielbeginn nämlich etwas sauer auf. Was auf den ersten Blick nach billigem Spielpassagen-Recycling aussah, störte mich nach einiger Zeit aber nicht mehr allzu sehr. Das Tempo und der Schwierigkeitsgrad ziehen nach einer Weile nämlich so dermaßen an, dass man die Games zwangsläufig auswendig kennen muss. Dass man nun endlich auch zu viert beziehungsweise sogar mit bis zu 15 Freunden zocken kann, ist zwar eine tolle Sache, trotzdem würde ich die GBA-Fassung bevorzugen.

TEST
WARIO WARE

Genre:	**Geschicklichkeit**
Hersteller:	**Nintendo**
Entwickler:	**Nintendo**
Speichern:	**4 Blöcke**
Sprache:	**Deutsch**
Video:	**4:3: 60 Hz**
Audio:	**Stereo**

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-16**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **3. September**	Preis **Ca. € 30,-**

- ⊕ **Cooler Mehrspieler-Modus**
- ⊕ **Über 200 Minispielchen**
- ⊕ **Günstiger Preis**
- ⊖ **Zu wenig neue Minigames**

CONTROLLER-CHECK | **STANDARD**

„Funktions-Overkill völlig ausgeschlossen! So simpel ist die Tastenbelegung eines Spiels wirklich selten."

STEUERUNG **85%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
35%	63%	**78%**	70%

„Skurriler Reaktionstest, der erst im Mehrspieler-Modus seine wirklichen Stärken ausspielt."

Spiele zum Abgreifen!

In Zusammenarbeit mit Nintendo möchten wir fünf *Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$* an den Mann beziehungsweise an die Frau bringen.

Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 59" an folgende Nummer:

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010 € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 091 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 59
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 8. September 2004.**

Spider-Man 2

Genau wie die Großen bekommt auch Nintendos Kleiner **eine Umsetzung des Sommer-Blockbusters spendiert.**

NETZMACHER Mit seinen Spinnfäden kann sich Spidey über Hindernisse hinweghangeln.

RETTUNG Spidey muss im brennenden Gebäude die Wissenschaftler ausfindig machen.

Activisions Lizenzstrategie macht im Fall von *Spider-Man 2* auch vor dem GBA nicht Halt. Nach dem guten Test der GC-Version ist die Erwartungshaltung an die Handheld-Fassung höher als bei anderen Lizenztiteln. Dabei haben sich die Entwickler logischerweise an der Story des Films orientiert und einen 2D-Actiontitel der alten Schule drumherum gebaut.

KEINE ANGST VOR SPINNEN

Das eigentliche Spiel präsentiert sich in weiten Teilen wie ein gutes, altes Game-Boy-Actionspiel in 2D. Unweigerlich fühlen sich Veteranen an das erste schwarz-weiße *Spider-Man* für den Ur-Game-Boy erinnert. Wie damals geht die Steuerung des Spinnenmanns gut von der Hand, die ersten Fäden sind schnell verschossen und der „Flug" durch die Stadt gestaltet sich beinahe problemlos – wenn Peter Parker nur nicht ein paar Aufgaben zu erledigen hätte, die unaufschiebbar sind. Er muss im Feuer eingeschlossene Wissenschaftler retten, entflohene Gefangene wieder einbuchten, Geiseln retten und, und, und – der Alltag eines Superhelden ist nun mal nicht einfach. In den Levels verstreute Boni und Healthpacks erleichtern euch die Aufgaben ungemein. Nach erfolgreichem Abschluss eines Abschnitts erhält man Erfahrungspunkte, für die man sich neue Spider-Man-Eigenschaften wie Schlag-Combos und Spinnennetz-Updates kaufen kann. Während die Spielmechanik der 2D-Levels positiv auffällt, wirken die kurzen 3D-Passagen, die die einzelnen Levels miteinander verbinden, lieblos und schwammig. Da diese Abschnitte aber wirklich sehr kurz sind, trüben sie den Gesamteindruck nur wenig.

ALEXANDER FUNKE

ANSPRECHEND In Standbildern wird die Story weitererzählt.

COMICARTIG In den zahlreichen Prügelszenen erhält das Spiel einen witzigen Comic-Touch.

ÜBER DEN STRASSEN Etwas lieblose 3D-Abschnitte verknüpfen die Levels miteinander.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak
… hat keine Angst vor Spinnen.

Welche Freude doch nette Sidescroller noch machen können. Auch wenn den Programmierern im Laufe des Spiels ein wenig die Ideen ausgegangen sind, macht es durchaus Spaß, Spider-Man im Kampf gegen die bösen Buben zu unterstützen. Eine nicht ganz kritikfreie Steuerung trübt den guten Gesamteindruck ein wenig. Und die 3D-Abschnitte sind überflüssig wie ein Kropf.

TEST

SPIDER-MAN 2

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Digital Eclipse
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 50,-**

- ⊕ Gute 2D-Action
- ⊕ Spaßiges Gameplay
- ⊖ Seltsame 3D-Abschnitte
- ⊖ Nicht ganz ausgereifte Steuerung

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Solide, aber nicht bis ins Kleinste ausgeklügelte Steuerung. Reagiert leider manchmal etwas schwammig."

STEUERUNG 72%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	59%	- %	76%

„Spaßiger 2D-Actionkracher mit kleinen Macken und vielen Spinnfäden"

GEMEINSAM In einigen Levels dürft ihr beide Gallier steuern.

RÖMER KLOPPEN ... ist selbstverständlich Hauptbestandteil des Spiels.

WEISSE PRACHT Im hohen Norden geht es den Normannen an den Kragen.

DAMPFHAMMER Wo Obelix zuschlägt, wächst kein Gras mehr.

Asterix & Obelix XXL

Die tapferen Gallier machen sich bereit für ihren **GBA-Auftritt.**

Nachdem wir bereits in der letzten N-ZONE die GameCube-Fassung genauer unter die Lupe nehmen konnten, hat uns nun die GBA-Variante der neuen Abenteuer der wahrscheinlich bekanntesten Gallier der Welt erreicht. Die Geschichte ist schnell erzählt: Während eines Wildschweinjagdausflugs von Asterix und Obelix wird das gallische Dorf in einem schlimmen Gewitter sprichwörtlich vom Blitz getroffen und in Brand gesetzt. Nun machen die Freunde sich auf den Weg, ihrem Dorf zu helfen. Bald stellen sie fest, dass das Örtchen von den Römern besetzt ist. Um ihre Freunde zu befreien, verschlägt es sie im Laufe des Spiels nach Helvetien, in die Normandie, nach Ägypten, nach Griechenland und nach Rom.

AUCH IN GALLIEN NIX NEUES!

Die eigentlichen Levels präsentieren sich in schmuckem 3D, das allerdings durch viele Clippingfehler und 3D-typische Kameraprobleme eher nervt. Ansonsten zeigt sich das Spiel eher wenig innovativ: Unzählige Römer, die netterweise Helme übrig lassen, mit denen man beim Händler Gegenstände kaufen kann, sind ein ebenso alter Hut wie die Spezialfähigkeiten der Protagonisten, die dadurch in Teamarbeit kleine, Jump&Run-typische Rätseleinlagen lösen. Zudem spart sich das Leveldesign jegliche Überraschungen. Da helfen auch neue Ideen mit käuflichen Prügel-Combos und witzige Animationen der Figuren wenig. Besonders ärgerlich ist die schlechte Kollisionsabfrage, die ein unkontrolliertes B-Knopf-Gehämmere notwendig macht und dadurch die Idee mit den Combos zur Sinnlosigkeit verdammt.

ALEXANDER FUNKE

KRAFTPROTZ Obelix ist im Spiel fürs Blöckeschieben zuständig.

MEIN FAZIT **GEHT SO**

Kerstin Springer liest lieber wieder Asterix.

Obwohl ich kein Traumspiel erwartet habe, habe ich mich trotzdem darauf gefreut, wieder mit den Galliern auf Römerjagd zu gehen. Schon bald machte sich Ernüchterung breit: Die Technik und das Leveldesign, das konsequent von jeglicher Überraschung freigehalten wurde, vermiesen einem den Spielspaß doch gehörig. Die gelungene Atmosphäre hebt das ansonsten solide Jump & Run jedoch über den Durchschnitt.

TEST

ASTERIX & OBELIX XXL

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Atari
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: www.atari.de	
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

- ⊕ Nette Animationen
- ⊕ Gute Comic-Atmosphäre
- ⊖ Unzählige Clippingfehler
- ⊖ Liebloses Leveldesign

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Geht leicht und intuitiv von der Hand. Wenn an diesem Spiel nur alles so makellos wäre wie die Steuerung, ..."

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
44%	53%	- %	56%

„Charaktere und Atmosphäre heben das Spiel **gerade so über den Durchschnitt.**"

Kirby and the Amazing Mirror

Nintendos niedlicher, kugeliger Held setzt zur erneuten **Landung auf dem GBA** an.

UNTER WASSER Stilecht geht Knuddelchen Kirby nur in Schnorchelmontur unter Wasser.

NINJA-KIRBY Mit der Schwertfertigkeit kümmert sich Kirby bewaffnet um seine Gegner.

Da ist sie wieder, die kleine Knutschkugel aus Miyamotos Charakterschmiede. Im aktuellen Abenteuer für die Hosentasche muss Kirby die Spiegelwelt retten, die plötzlich zur Quelle seltsamer Boshaftigkeiten wird. Nachdem Meta Knight nach seinem Besuch in der Spiegelwelt plötzlich böse geworden ist und Kirby mit seinem Schwert getroffen hat, teilt sich unser Held in vier verschiedene Kirbys. Zusammen machen sie sich auf, die Quelle des Übels, einen zerbrochenen Spiegel in der Spiegelwelt, zu reparieren. Dafür müssen sie die in der gesamten Spiegelwelt verstreuten Splitter finden.

MULTIPLE PERSÖNLICHKEIT

Anders als sein Kollege Mario besiegt Kirby seine Gegner durch Einsaugen. Mit dem verschluckten Gegner kann er dann entweder den nächsten attackieren oder, sofern es ein Spezial-Gegner war, dessen Fähigkeit übernehmen. So wird aus Kirby schnell Schwert-Kirby, Strom-Kirby oder Feuer-Kirby, der seine Gegner entsprechend bearbeitet. Wie gehabt kann der Kleine auch schweben, wenn er Luft einatmet. Wenn Kirby im Verbund mit den anderen Kirbys auftritt, die er herbeirufen kann, können diese ihm mit eventuellen Spezialfähigkeiten beim Absolvieren eines Abschnitts helfen. Spiegelsplitter erhält Kirby durch Besiegen eines Endgegners oder durch den Gewinn eines speziellen Zielspiels. Besondere Items helfen Kirby Jump&Run-typisch beim erfolgreichen Durchlauf seines Abenteuers. Das einfallsreiche Level-Design, der immense Knuddelfaktor und die hervorragende Spielbarkeit lassen den kindgerechten Titel deutlich aus der Masse herausstechen.

ALEXANDER FUNKE

BÖSER BAUM Der erste Endgegner ist zwar riesig, aber letztendlich in Windeseile besiegt.

TEAMWORK Der eine sitzt still in der Ecke, der andere kümmert sich um Hindernisse.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer mag die Knutschkugel irgendwie.

Welche Wohltat nach all der Durchschnittskost! Trotz des übermäßigen Knuddelfaktors überzeugt mich Kirbys aktueller Auftritt vom Anfang bis zum Ende. Obwohl der Titel aufgrund seiner Konzeption und seines relativ einfachen Schwierigkeitsgrads eher jüngere Spieler anspricht, sollten sich auch ältere Semester das Spiel ansehen. Gut designte, nicht recycelte Hüpfspielkost wurde in den letzten Monaten auf dem GBA schließlich immer seltener.

TEST

KIRBY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratories
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.nintendo.de**	
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ **Gutes Level-Design**
- ⊕ **Hoher Knuddelfaktor, …**
- ⊖ **… der auf Dauer nerven kann**
- ⊖ **Zu einfach**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Die makellose Steuerung geht sofort perfekt von der Hand und ist somit auch für Einsteiger bestens geeignet."

STEUERUNG **86%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	72%	- %	**83%**

„Süßes Abenteuer von Kirby, das vor allem **jungen Spielern Spaß machen** dürfte."

Hamtaro Ham-Ham Games

Tierisch sportlich, die Kleinen! Aber **was taugen die olympischen Hamsterspiele** wirklich?

Das Entwicklerstudio Alpha Dream ist einigen von euch sicher durch *Mario & Luigi: Superstar Saga* ein Begriff. Dass die Jungs in ihren Videospielen nicht nur für Qualität, sondern auch für eine gehörige Portion Witz und Charme sorgen, haben sie mit Marios Rollenspiel-Auftritt eindeutig unter Beweis gestellt. Mit *Hamtaro: Ham-Ham Games* erwartet euch also kein bitterernstes Spiel, sondern vielmehr ein Game, das sich selbst auf die Schippe nimmt. Allzu große Begeisterungsstürme müssen wir aber leider etwas ausbremsen: Der enorme „Och wie süß"-Faktor täuscht nämlich nicht nur über das unausgereifte Bonus-Feature, sondern auch über die kurze Spieldauer etwas hinweg. Herzstück dieser lustigen Sportsimulation ist selbstverständlich der Turnier-Modus. Die olympischen Hamsterspiele erstrecken sich über einen Zeitraum von sieben Tagen, an denen täglich bis zu drei Wettkämpfe stattfinden. Ob 100m-Lauf, Tennis, Hammerwerfen, Turmspringen, Beach-Volleyball, Hürdenlauf, Stabhochsprung, Springreiten oder Synchronschwimmen, es gibt kaum eine Sportart, an der sich Nintendos herzallerliebste Hamsterbacken nicht versuchen.

ULTRA SCHNUFFIG

Will man das Siegerpodest erklimmen, sind perfektes Timing und schnelles Reaktionsvermögen das A und O. Via flinkem Tastendruck nehmen die kleinen Viecher Anlauf, hopsen über Hürden, vollführen elegante Drehungen, schmettern Tennis- oder Volleybälle übers Netz und vieles mehr. Während der einzelnen Wettkämpfe dürft ihr zwar auch auf Erkundungstour gehen, viel zu erschnüffeln gibt es dabei allerdings nicht. Sind sieben virtuelle Wettkampftage ins Land gezogen, erlischt das olympische Feuer nicht sofort … zumindest nicht, wenn einer eurer Freunde ebenfalls ein *Ham-Ham Games*-Modul besitzt. Dann könnt ihr nämlich eure aufgestellten Rekorde miteinander vergleichen und Spielerkarten tauschen. Mithilfe dieser Karten lassen sich Namen, Geburtstage und kleinere Notizen von insgesamt 50 Freunden speichern. Vollends mag dieses Feature allerdings nicht überzeugen. Dennoch: Die abgefahrenen Sportarten und den unschlagbaren, *Hamtaro*-typischen Knuddelfaktor sollten sich insbesondere Fans nicht entgehen lassen.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer dreht am Rad.

Der Knuddelfaktor ist – wie für *Hamtaro* üblich – wieder mal phänomenal! Falls euch das nicht zu viel des Guten ist, werdet ihr an den *Ham-Ham Games* sicher eure Freude haben. Die sieben Wettkampftage sind aber viel zu schnell durchgezockt und lediglich die Jagd nach Highscores hält noch eine gewisse Zeit lang bei der Stange. Rekorde zu vergleichen oder Spielerkarten zu tauschen ist übrigens das Einzige, was euch die Linkfunktion beschert. Dieses Freundschaftskarten-Feature ist zwar eine recht nette Dreingabe, im heutigen Hightech-Handy-Zeitalter macht das unserer Meinung nach aber nicht mehr allzu viel Sinn.

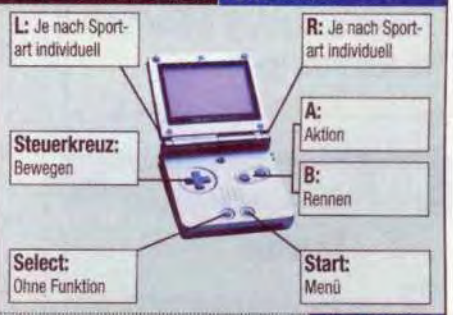
TEST

HAMTARO

Genre:	Sport (Sonstige)
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.nintendo.de**	
Spieler **1-4 (4 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Drollig animiert
- ⊕ Witzige Sportarten
- ⊖ Kurze Spieldauer
- ⊖ Unausgegorenes Karten-Feature

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**



„Bei einigen Sportarten etwas gewöhnungsbedürftig, mit etwas Übung aber schnell erlernbar."

STEUERUNG **82%**

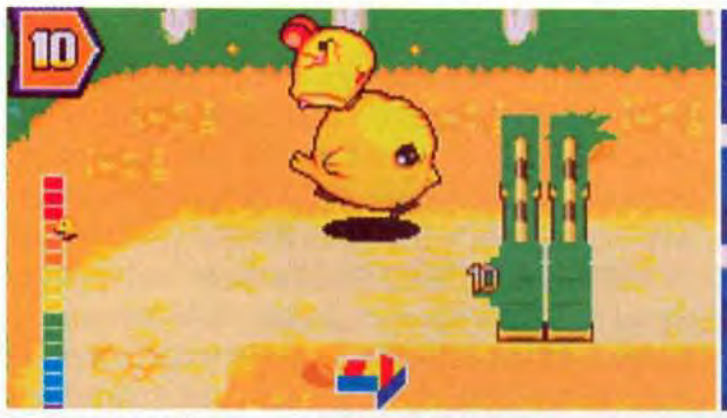
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	71%	15%	**76%**

„Neckischer Hamster-Wettstreit mit **kurzer Spieldauer.** Für Fans trotzdem ein Muss!

VOLLEYBALL **Gut geschmettert ist halb gewonnen.**

KAROTTENZIEHEN **Für Nager natürlich obligatorisch.**



SATTELT DIE HÜHNER **... und ab durch den Parcours.**

ALLES PARAT **Ein kleine Notiz hält Wichtiges fest.**

IMPORT NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

GBA wird zum Mobiltelefon

Digital Act Inc. hat ein hochqualitatives Bildtelefon-System für den GBA entwickelt – den CAMPHO Advance. Das Gerät ist in Japan seit dem 30. Juli für einen Preis von 19.000 Yen erhältlich. An den Modulschacht des GBA angeschlossen, verfügt der kleine, rote Adapter über eine CMOS-Farbkamera, die fünf Bilder pro Sekunde übermitteln kann, und ein Headset. Der CAMPHO Advance verwendet die Standard-Telefonleitung, wodurch eine leichte Handhabung und keine zusätzlichen Kosten möglich werden. Eigentlich ist der GBA nur für Spielezwecke konzipiert worden. Allerdings zeigt die steigende Anzahl an zusätzlicher Hardware, dass das Handheld sehr vielseitig ist. Und das Ende der Fahnenstange ist noch lange nicht erreicht. Vielleicht bieten in einiger Zeit gerade solche Geräte wie der Advance Movie-Adapter oder der GBA TV-Adapter den größten Kaufanreiz für Nintendos Handheld.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Donkey Konga 2
2. Pikmin 2
3. Wario World
4. Donkey Konga
5. Pokémon Colosseum

GAME BOY ADVANCE

1. Dragon Quest Characters 3
2. Mario vs. Donkey Kong
3. Pokémon Fire Red/Leaf Green
4. Famicom Mini Ganbare Goemon
5. Kirby Star

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

Pokémon Emerald

EINLEITUNG Die Pokémon zeigen diverse Posen.

NEUHEIT Einige komplett neue Plätze sind auch dabei.

ROLLENSPIEL **Passend zum neuen Film eine neue Version**

Im Zusammenspiel mit dem neuen Pokémon-Kinofilm, der dieses Jahr noch in die japanischen Kinos kommt, wird Nintendo eine neue *Pokémon*-Version namens *Pokémon Emerald* für den GBA veröffentlichen. In dem Titel spielt das Pokémon Rayquazza (fällt im Film vom Himmel, um gegen Deoxys zu kämpfen) eine Rolle und als Hintergrundgeschichte dient die Story der *Rubin/Saphir*-Edition. Dennoch werden einige Neuerungen auf den Spieler zukommen. Die Hintergrundgeschichte ist zwar die gleiche wie in *Rubin/Saphir*, allerdings können einige neue Umgebungen besucht werden. Auch die Hauptcharaktere bleiben gleich und wurden lediglich mit einem neuen Design versehen. In *Rubin* spielte das Team Magma und in *Saphir* das Team Aqua eine große Rolle. In *Pokémon Emerald* werden beide Teams vorhanden sein. Dadurch kann sich die Geschichte des Spiels verändern, vor allem wenn beide Teams aufeinander treffen und Kämpfe austragen. Die Beziehung zwischen den Pokémon Rayquazza, Gradon und Kaioga ist leider noch nicht gänzlich geklärt. In dem neuen Ort Frontier Town finden sich zahlreiche Einrichtungen, in denen der Trainer seine Fähigkeiten verbessern kann. Im Battle Dome zum Beispiel sind Turniere mit bis zu 16 Gegnern möglich. In *Pokémon Emerald* kann es der Spieler zudem mit zwei Trainern gleichzeitig zu tun bekommen, die weder im Team zusammenarbeiten noch in irgendeiner Beziehung zueinander stehen. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 16. September (Japan)

DER FILM Fans freuen sich auf einen neuen Streifen.

NEWSTICKER

+++ POKÉMON CENTER TOKYO GESCHLOSSEN Vom 4. bis zum 23. August wird das Pokémon Center in Tokyo wegen Renovierung geschlossen. Während dieser Zeit zieht die Einrichtung vorübergehend in ein anderes Gebäude um. **+++ TOTGEBURT** Activision hat die Entwicklung des Zombie-Auto-Actionspiels *Dead Rush* für alle Systeme eingestellt. **+++ GBA-SP WIRD ZUM CONTROLLER** Morigang Ltd. hat ein neues Zubehör veröffentlicht, das GBA-SP-Besitzern erlaubt, ihr Handheld in einen Controller umzufunktionieren. Neben beidseitigen Silikongriffen wird das Steuerkreuz mit einem Aufsatz zum Joystick verändert. **+++ RAUF UND RUNTER** Das Marktforschungsinstitut NPD hat die Zahlen des US-Videospielemarktes im ersten Halbjahr 2004 analysiert: Im Vergleich zum Vorjahreszeitraum 2,5 % Rückgang beim Hardware-Umsatz, aber 4 % Zuwachs bei den Spieleverkäufen. **+++ NEUE CLUB-NINTENDO-GOODIES** Diesen Sommer gibt es bei Nintendos Club-Aktion einen exklusiven Mario-Controller zum Abgreifen. Rot und Blau sind die vorherrschenden Farben bei diesem limitierten Steuergerät. Wer sich dieses Sammlerstück

FIFA 2005

FUSSBALL **Beschleunigte Ballbehandlung**

Wovon der neue Teamchef der deutschen Nationalelf nur träumen kann, ist für die *FIFA*-Macher EA Canada kein Problem: eben mal schnell sämtlichen Spielern eine trickreichere, schnellere Ballannahme zu verpassen. Bei einem Probetraining machten wir Bekanntschaft mit der neuen „First Touch"-Kontrolle, die locker und intuitiv per C-Stick ausgeführt wird. Im Gegensatz zu früheren Versionen der erfolgreichsten Fußball-Simulation muss ein Spieler den Ball nicht erst unter Kontrolle bringen. Mit der ersten Berührung könnt ihr jetzt das Leder sofort gezielt abtropfen lassen, sei es bei ankommendem Pass oder Verwerten einer Flanke. Ein anderes Highlight von *FIFA 2005* ist der deutlich verbesserte Karriere-Modus. Das Sammeln von Meisterschalen währt jetzt 15 Jahre lang und erlaubt auch Einstellung und Verbesserung von Personal wie Trainern oder Ärzten. Ein übersichtliches Hauptmenü verrät auf den ersten Blick die Stärke der einzelnen Mannschaftsteile und eure derzeitige Job-Sicherheit. Einzelne Partien lassen sich ähnlich einem Manager-Programm simulieren. Dabei kann man jederzeit ins laufende Geschehen einsteigen und selber mitkicken, um zum Beispiel eine drohende Niederlage in der Schlussphase noch umzubiegen. **(hl)**

ES GEHT VORAN **Das neue Ballannahme-System erleichtert den Spielaufbau.**

LIZENZ ZUM KICKEN **Realistische Ligen, Teams, Trikots, Spielernamen und Stadien.**

Hersteller: EA Sports
Internet: fifafootball2005.ea.com
Termin: Oktober 2004

Guardian Heroes Advance

ACTION **Heroische Hau-drauf-Fortsetzung**

Das auf dem Sega Saturn 1997 erschienene *Guardian Heroes* bekommt nun knapp sieben Jahre später eine Fortsetzung auf dem Game Boy Advance. Die Jungs von Treasure entwickeln ein Action-Game, das sich durch aufregende Levels und gigantische Gegner vom herkömmlichen Action-Allerlei abheben soll. Der Kampf kann entweder alleine oder mit einem Kumpel zusammen aufgenommen werden, wobei das Gewinnen der Auseinandersetzungen sowie das Einsammeln von Kristallen eine große Rolle spielen. Die funkelnden Steine werden dazu gebraucht, den Charakter aufzuleveln und die Anzahl an verfügbaren Figuren zu erhöhen. Wer es mit menschlichen Gegnern aufnehmen will, kann in einem Vierspieler-Match zeigen, dass er der Stärkste ist. Dafür stehen bis zu 20 vollkommen unterschiedliche Charaktere zur Auswahl. **(uc)**

FESTE DRAUF **Es gibt einen Freiflug zu gewinnen.**

ALTER **Special Moves klären oftmals heikle Situationen.**

Hersteller: Treasure
Internet: www.treasure-inc.co.jp
Termin: 22. September (Japan)

aneignen möchte, muss 500 Punkte investieren. +++ **URBZ SEHEN DOPPELT** Electronic Arts wird eine spezielle Version des neuen Sims-Ablegers *The Urbz* für den Nintendo DS entwickeln. +++ **GBA ADVANCE MOVIE-CARD** Die in Japan sehr beliebten Movie-Cards für den GBA werden ab 1. Oktober voll automatisch an speziellen Automaten erhältlich sein. In über 3.000 Geschäften kann man dann eine Memory Card einführen, sich für ein Programm entscheiden und es auf die Karte downloaden. Derzeit läuft im Pokémon Center die Testphase. +++ **FINAL FANTASY I & II VERSCHOBEN** Der Grund für die Verschiebung ist ein Fehler bei der Software. Da bereits kräftig Werbung für das Spiel im Fernsehen zu sehen war, liegt der Schluss nahe, dass der Fehler sehr unerwartet aufgetreten ist. Ein neues Datum steht noch nicht fest. +++ **FAMICOM MUSEUMSREIF** Im National Science Museum befindet sich eine spezielle Ausstellung über Videospiele und digitale Wissenschaft. In diesem Bereich wird die Geschichte der Videospiele vom ersten Spiel bis zu den letzten High-End-Konsolen erzählt. Natürlich darf da das Famicom von Nintendo auf keinen Fall fehlen. +++

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

... und jetzt die Preisfrage

Börsianer verfolgen gespannt die Preisströmungen von Währungen, Aktien oder Schweinebäuchen. Die halbe Spielewelt hingegen spekuliert über den Verkaufspreis des Nintendo DS. Während Mutmaßungen zu Konkurrent Sony PSP vielerorts schockierende Preisschätzungen nördlich von 300 Dollar erreichen, deuten viele Indikatoren auf einen deutlich günstigeren Nintendo DS hin. Seit Monaten kann man das Gerät bei einigen Versandhändlern schon vorbestellen, auch wenn diese zugeben, dass sie selber noch keinen genauen Preis wissen. So wird bei „Gamestop" der DS auf Verdacht für 199 Dollar angeboten; bei einem niedrigeren Endpreis bekommt der Kunde den Differenzbetrag erstattet. Optimistische Spieler- bzw. Händlernaturen wollten sogar einen Mega-Kampfpreis von 149 Dollar gewittert haben (also nur 50 Dollar mehr, als derzeit für einen GBA SP verlangt wird). Die Nachrichten-Webseite Gamesindustry.biz will es aus anonymen Quellen nun ganz genau wissen: 179,95 Dollar soll der DS angeblich kosten und ab 11. November in Nordamerika ausgeliefert werden. Jeden Preis unter 200 Scheinen würde ich akzeptieren. Hoffentlich bleibt es bei den Preisen für die Nintendo-DS-Software in GBA-Modul-Dimensionen. Falls DS-Titel aber so teuer werden wie neue GC-Vollpreisspiele, wäre das ein echter Vorfreude-Dämpfer.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Legend of Zelda: Four Swords
2. Harry Potter and the Prisoner ...
3. Mega Man Anniversary Edition
4. Shrek 2
5. Spider-Man: The Movie 2

GAME BOY ADVANCE
1. NES Classic: Super Mario Bros.
2. Mario vs. Donkey Kong
3. NES Classic: Legend of Zelda
4. Shrek 2
5. Harry Potter and the Prisoner ...

IMPORT NEWS

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Real Powerful Pro-Baseball 11	15. Juli
Paper Mario 2	22. Juli
Rockman X Command Missio	29. Juli
GPX Cyber Formula	29. Juli
Digimon Battle Chronicle	29. Juli
Golden Gashbel Friendship	5. August

Erscheint demnächst:

Virtua Fighter Cyber Generation	26. August
Zoids VS III	September

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Bokura No Taiyou 2	22. Juli
Croke! 4	22. Juli
Metal Slug Advance	22. Juli
Puyo Puyo Fever	24. Juli
Legendz	29. Juli
Legendary Starfy 3	5. August
SD Gundam Force	5. August
Rockman EXE 4.5 Real Operation	6. August
Famicom Mini Collection 3	10. August

Erscheint demnächst:

Super Mario Ball	26. August
Pokémon Emerald	16. September
Advance Guardian Heroes	22. September
Summon Night 2	August

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Catwoman	20. Juli
Puyo Pop Fever	20. Juli
Madden NFL 2005	9. August

Erscheint demnächst:

Amazing Island	24. August
Phantasy Star Episode I & II Plus	24. August
Terminator 3: Redemption	24. August
Pikmin 2	30. August
WWE: Day of Reckoning	30. August
Carmen Sandiego	31. August
NASCAR Chase for the Cup	31. August
Street Racing Syndicate	31. August
Digimon Rumble Arena 2	7. September
Fairly Odd Parents: Showdown	7. September
Zoids: Battle Legends	7. September
Jimmy Neutron	13. September
NHL 2005	14. September
Power Rangers: Dino Thunder	14. September
Second Sight	14. September
World Championship Pool 2004	19. September
Def Jam: Fight for NY	20. September
Tiger Woods PGA Tour 2005	20. September
MegaMan X Command Mission	21. September
X-Men Legends	23. September
Donkey Konga	27. September
Shark Tale	27. September
NBA Live 2005	5. Oktober
Tony Hawk's Underground 2	5. Oktober
Midway Arcade Treasures 2	11. Oktober
Paper Mario 2	11. Oktober
Tak 2: Staff of Dreams	11. Oktober
FIFA 2005	12. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	19. Oktober

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Catwoman	20. Juli
Hamtaro: Ham-Ham Games	26. Juli
Cartoon Network Block Party	5. August
Kim Possible 2	5. August
Madden NFL 2005	9. August
Gundam Seed: Battle Assault	10. August
Thunderbirds	10. August

Erscheint demnächst:

Astro Boy	17. August
Metal Slug Advance	17. August
Digimon Racing	24. August
Power Rangers: Dino Thunder	30. August
Barbie: The Princess and the Pauper	7. September
Finding Nemo: Continuing Adventure	7. September
Lilo & Stitch 2	7. September
Mega Man Anniversary Collection	7. September
Pokémon: Fire Red	7. September
Pokémon: Leaf Green	7. September
Zoids: Legacy	7. September
Jimmy Neutron	13. September
Advance Guardian Heroes	14. September
DragonBall Z: Buu's Fury	14. September
F-Zero: GP Legend	20. September
Fairly Odd Parents: Showdown	20. September
Star Wars Trilogy	21. September
Backyard Basketball	22. September
Lizzie McGuire 2	22. September
Shaman King	27. September
Shark Tale	27. September
A Sound of Thunder	28. September
Bubble Bobble	28. September
Lego Knights Kingdom	4. Oktober
Mario Pinball	4. Oktober
Hot Wheels Stunt Track	5. Oktober
That's so Raven	5. Oktober
Tony Hawk's Underground 2	5. Oktober
Tron 2.0	5. Oktober
Tak 2: Staff of Dreams	11. Oktober
FIFA 2005	12. Oktober
Rugrats: All grown up	12. Oktober
WWE Survivor Series	12. Oktober
Kirby & the Amazing Mirror	18. Oktober
Mega Man Zero 3	18. Oktober
Shrek 2: Part 2	18. Oktober
Boktai 2	19. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	19. Oktober

Golden Gashbel Friendship Tag Battle Full Power!

EFFEKTREICH Während der Kämpfe wird oft ein wahres Effektfeuerwerk abgebrannt.

ACTION Schlagkräftige Bücherwürmer

Kiyomaru Takamine ist ein superintelligenter Junge und hat es deshalb nicht nötig, in die Schule zu gehen. Eines Tages findet sein Vater, seines Zeichens Archäologie-Professor, im Wald einen mysteriösen kleinen Jungen namens Gash und rettet ihm das Leben. Das rote Buch, das der Knirps bei sich hat, ist in einer vollkommen unbekannten Sprache geschrieben. Kiyomaru findet bald heraus, dass in dem Schmöker einige Sprüche drinstehen, die Gash dazu bringen, Spezialattacken auszuführen oder besondere Fähigkeiten anzuwenden. Außerdem entdeckt er, dass alle tausend Jahre hundert Devil Children auf die Erde geschickt werden, um im Kampf den Stärksten von ihnen zu bestimmen. Im Laufe des Spiels bekommt es also Kiyomaru mit vielen anderen Devil Children und ihren Freunden zu tun. Der Spieler kann auf eine Vielzahl von abgefahrenen Attacken zurückgreifen. Sogar ein Vierspieler-Tag-Team-Match-Modus ist mit dabei. **(uc)**

Hersteller: Bandai
Internet: www.bandai.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

Ty the Tasmanian Tiger 2

JUMP & RUN Bumerang mit Anhang

Keine Comic-Lizenz, kein prominentes Nintendo-Maskottchen in der Verwandtschaft – und trotzdem etablierte sich der tasmanische Tiger Ty im Lager der knuffig bunten, knuddelig süßen Hüpf-Action-Helden. Zuverlässig wie ein Bumerang kehrt das australische Beuteltier im kommenden Weihnachtsgeschäft zurück, sowohl auf GameCube als auch im GBA-Format. Hinter der Cartoon-Grafik-Kulisse steckt eine erkleckliche Anzahl an spielerischen Elementen. Mit 21 aufrüstbaren Bumerang-Typen zieht Ty in den Kampf gegen Boss Cass und seine Reptilien-Schergen. Ein neues Handelssystem ermöglicht den Kauf und Tausch besserer Waffen. Die Benutzung von fünf verschiedenen Roboterhelfern erlaubt Spezialmanöver wie Tauchen, Boxen oder schwere Gegenstände zu bewegen. Als üppiges Mini-Game sollen zudem Kart-Rennen mit sieben verschiedenen Strecken eingebaut werden. **(hl)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubi.com
Termin: September 2004

I, ROBOT Herzhaft zuhauen mit Mech-Power.

Star Wars Trilogy – Apprentice of the Force

ACTION Luke im Tripel-Paket

21. September 2004: Millionen von Fans erwerben am US-Erstverkaufstag die lang ersehnte DVD-Edition der klassischen *Star Wars*-Filmtrilogie. Um für die Marathon-Session gerüstet zu sein, kaufen die Massen ganze Supermarkt-Regale an Popcorn-Beständen leer ... und haben dann vielleicht auch Appetit auf ein Videospiel als Nachtisch. Das hofft man zumindest in Ubisofts Montreal-Studio (der Geburtsstätte von *Splinter Cell*), wo man derzeit ein GBA-Modul produziert, das in Nordamerika zeitgleich mit den Film-DVDs erscheint. *Star Wars Trilogy – Apprentice of the Force* lässt euch in der Rolle von Luke Skywalker bekannte Szenen aus den drei Filmen nachspielen. Laserschwert-Action und Macht-Tricks, Flugsequenzen und Puzzle-Elemente sollen für einen abwechslungsreichen Spielablauf sorgen, der auch Mehrspieler-Modi enthält. **(hl)**

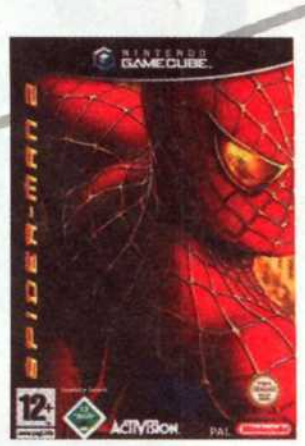
Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubi.com
Termin: September 2004

MACHTKAMPF Ein Laserschwert ist viel wert.

Spider-Man 2
GEWINNSPIEL

Activision war so nett, uns zu ihrer neuesten Spinnerei allerlei Merchandise-Stuff zu spendieren, den wir an dieser Stelle unter die Leute bringen möchten.

4x *Spider-Man 2*-Fanpaket
bestehend aus:



1x *Spider-Man 2* für GameCube

1x Soundtrack-CD

1x Musik-CD (The Distillers, Coral Fang)

1x Marvel-Actionfigur

1x *Spider-Man 2*-Ring

1x *Spider-Man 2*-Mousepad

1x *Spider-Man 2*-Kaffeetasse

Um teilzunehmen, schickt ihr eine SMS mit dem Inhalt „NZ 60“ an die 81 114. Anschließend bekommt ihr fünf Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf euer Handy geschickt (beispielsweise „Wie heißt Peter Parkers Flamme?“ a) Mary Jane b) Mary Joanna c) Bloody Mary. Danach schickt ihr eine SMS mit dem Inhalt „NZ 60 x“ an die 81 114 (das „x“ steht für den Buchstaben der richtigen Lösung, z. B. „NZ 60 a“). Wer alle fünf Fragen richtig beantworten kann, hat die Chance, eines von insgesamt vier *Spider-Man 2*-Fanpaketen zu ergattern. Viel Erfolg!

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010 € 0,60/SMS

N-ZONE

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 8. September 2004.

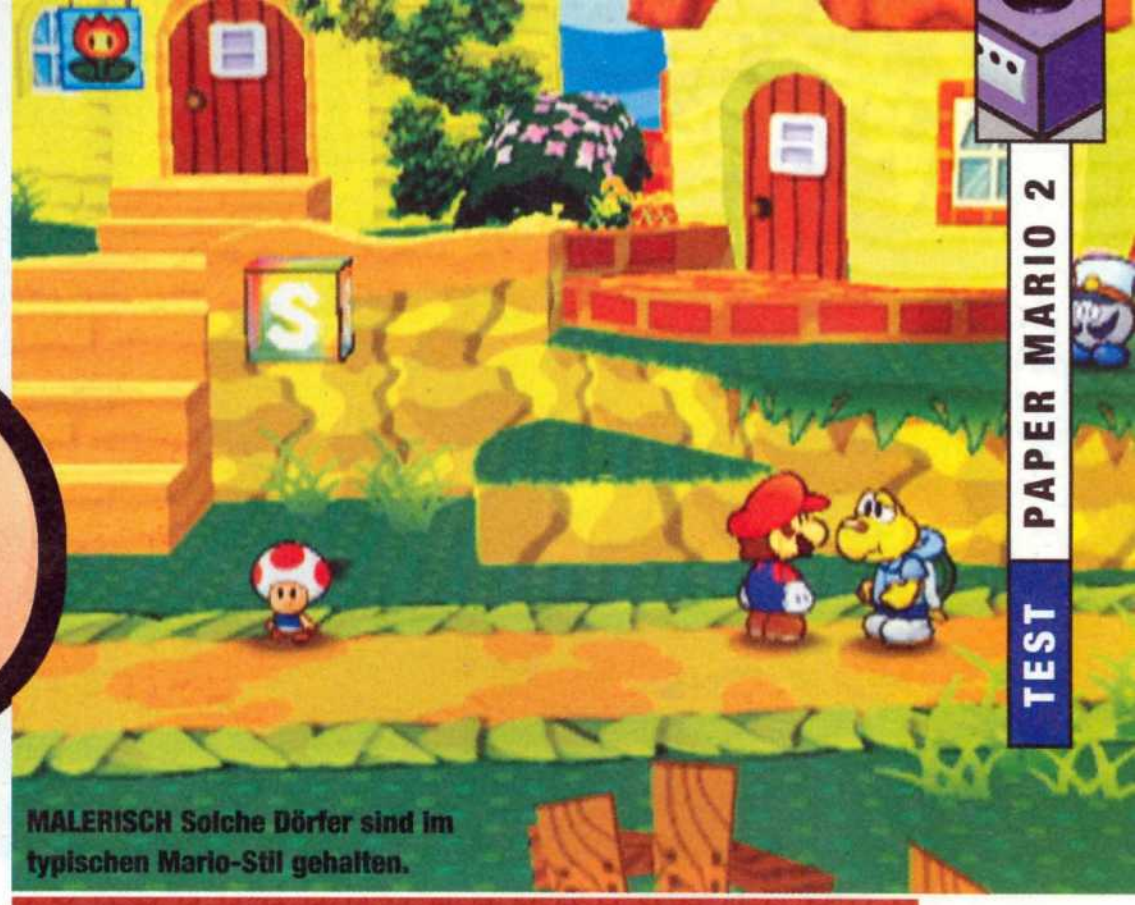
Paper Mario 2

Mario gibt sich auch auf dem GameCube in einem **Rollenspiel-Abenteuer** die Ehre.

Intelligent Systems hat 2001 zum ersten Mal Mario in ein zwei- bzw. dreidimensionales RPG-Abenteuer geschickt. Die Rede ist natürlich von *Paper Mario*. Das Rollenspiel bot neben der in dem Genre üblichen spielerischen Tiefe auch den einzigartigen Look. Alle Figuren wurden als zweidimensionale Sprites dargestellt und bewegten sich in einer vollpolygonalen Umgebung. Seit dem 22. Juli ist die japanische Vollversion des Nachfolgers für den GameCube erhältlich, die wir uns natürlich genauer zu Gemüte geführt haben, um euch einen Importtest präsentieren zu können.

UNSCHEINBARER BEGINN

Die Geschichte von *Paper Mario 2* dreht sich wieder einmal – wer hätte das gedacht – um Prinzessin Peach. Als sie in ihrem Urlaub in den Besitz einer Schatzkarte kommt, nehmen die unheilvollen Ereignisse ihren Lauf. Bevor die kleine süße Blaublütige entführt wird, konnte sie Mario diese Karte zusammen mit einem Brief, in dem sie ihn um Hilfe bei der Suche nach dem Schatz bittet, zusenden. Bald stellt sich heraus, dass der vermeintliche Reichtum sieben Sternenkristalle sind, die eine 1.000 Jahre alte Tür öffnen sollen. Die Entführung der Prinzessin und die Kristalle stehen dabei in unmittelbarem Zusammenhang. Nach kurzer Zeit im Spielgeschehen überschlagen sich die Ereignisse und Mario



MALERISCH Solche Dörfer sind im typischen Mario-Stil gehalten.

ACHTUNG VORFAHRT Manche Zauber, wie hier der Schlafzauber, sehen bei Benutzung recht abgefahren aus.

AUFLEVELN Mario kann sich für eine der drei Kategorien entscheiden und damit die Kapazität erhöhen.

EFFEKTREICH Der Blitz schlägt unter wildem Getöse beim Gegner ein.

lernt ein kleines Koopa-Mädchen kennen, das er unfreiwillig rettet. In dieser ersten Auseinandersetzung wird dem Spieler das Kampfsystem näher gebracht. Nach einigen weiteren Unterhaltungen folgen diverse andere Tutorials, die zusätzliche Feinheiten des Gameplays im Falle eines gewaltsamen Aufeinandertreffens mit einem Gegner vermitteln.

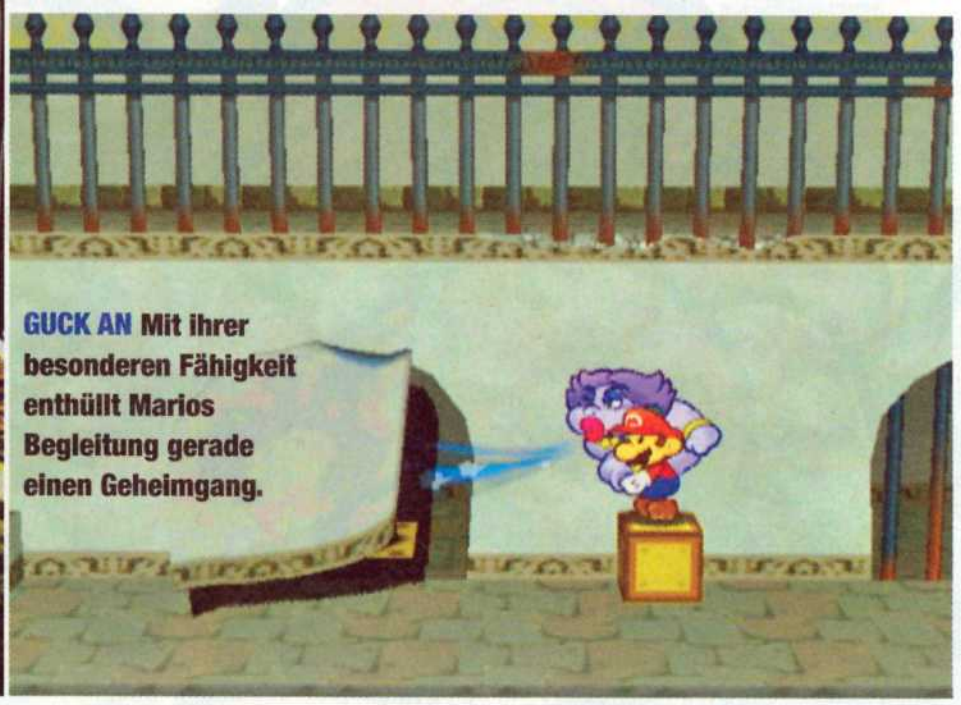
VOLLE KONTROLLE

Nachdem beide Parteien auf der Bühne Stellung bezogen haben, erscheint über der eigenen Figur ein Ring-Menü. Dieses enthält für Mario die Möglichkeit, eine Sprung- oder Hammerattacke, ein Item oder einen besonderen Spezialangriff auszuwählen. Danach folgt die Entscheidung, welcher spezielle Gegner angegriffen werden soll. Das Timing spielt, wie im Vorgänger oder im GBA-Abenteuer *Mario & Luigi: Superstar Saga*, eine wichtige Rolle. Drückt man bei Feindkontakt die A-Taste, sofern man eine Sprungattacke ausführt, kann man das Schadensausmaß verdoppeln. Greift man zum Hammer, muss der Analog-Stick so lange nach links gehalten werden, bis ein Stern aufleuchtet. Lässt man den Joystick jetzt los, wird der Abzug an Lebenspunkten aufseiten des Feindes ebenfalls erhöht.

RPG-TYPISCHE TIEFE

Spezialattacken setzen voraus, dass die jeweilige Figur in Besitz dieser Fähigkeit ist. Um diese besondere Aktion ausführen zu können, muss sie aber erst aktiviert werden. Jede dieser Spezialfähigkeiten

ABSTRAKT Die Entwickler haben wirklich sehr viel Fantasie bewiesen.



GUCK AN Mit ihrer besonderen Fähigkeit enthüllt Marios Begleitung gerade einen Geheimgang.

ERDBEBEN Hier muss man an den markierten Stellen auf den A-Knopf drücken, damit der Stern wächst und die Wirkung verstärkt wird.

LOLITA Mit dieser Dame hat sich Mario ein außergewöhnliches Mitglied in seine Truppe geholt.

GEHEIMGANG An manchen Stellen bringen Mario seine besonderen Fähigkeiten an versteckte Plätze.

INFO **IMPORT-VERSION**

Import ja oder nein?

Angesichts der Tatsache, dass das Kampfsystem und das Gameplay auch ohne japanische Sprachkenntnisse beherrscht werden können, sollte man trotzdem auf die amerikanische oder europäische Version warten. Sämtliche Gags – und noch viel wichtiger, die Story – bleiben aufgrund der hohen sprachlichen Barriere fast völlig im Dunkeln.

WIE BITTE Vieles von der Story bleibt leider unverständlich.

verbraucht einen festgelegten Wert an Badge-Punkten. So lassen sich besondere Sprünge wie zum Beispiel der Endlossprung oder der Kettensprung oder spezielle Hammerschwünge, etwa die Möglichkeit, einen Feuerball auf die Gegner zu schleudern, ausführen. Allerdings werden dadurch Flower-Punkte verbraucht, die nur begrenzt zur Verfügung stehen. Im Laufe des Spiels kommen auch Spezialfähigkeiten hinzu, die sich beispielsweise auf die Gesundheit auswirken. Gesundheits-, Flower- und Badge-Punkte lassen sich im Verlauf des Spiels aufleveln. Nach jedem Kampf erhält Mario, entsprechend seiner Darbietung, eine gewisse Anzahl an Star-Punkten. Hat er 100 an der Zahl gesammelt, hat er die Chance, die Kapazität einer der drei Punkte-Kategorien zu erhöhen. Ist der Gegner am Zug, haben der Klempner und sein Gefolge zwei Möglichkeiten: entweder den Schaden zu verringern oder gar eine Konterattacke auszuführen, die dem Gegner Schaden zufügt. Hierfür muss zum Zeitpunkt der Berührung mit dem Gegner entweder die A-Taste, um den Schaden zu verringern, oder die B-Taste,

JOB-BÖRSE An dieser Stelle kann man kleine Jobs für die Bewohner der Stadt übernehmen.

KONTAKTPFLEGE Mit solchen Aktionen sorgt man für Star-Punkte.

um einen Konter auszuführen, gedrückt werden. Gutes Timing ist dabei der Schlüssel zum Sieg.

SPECIALS MIT WUMS

Nachdem Mario die ersten Zuschauer an der Bühne versammeln kann, steht ihm außerdem eine ganz besondere Spezialattacke zur Verfügung. Für deren Einsatz benötigt er Star-Punkte, welche er nach jeder erfolgreichen Aktion während eines Kampfs gutgeschrieben bekommt. Symbolisiert wird diese Besonderheit durch einen Kreis, der sich durch die Punktevergabe stetig füllt. Ist das Symbol vollständig eingefärbt, kann dieser Sonderangriff, den man im Ring-Menü auswählt, ausgeführt werden. Im Laufe des Spiels kommt Mario nach und nach in Besitz der Sternenkristalle, deren Standort auf der Karte eingezeichnet ist. Jeder neue Kristall macht ihm eine neue besondere Spezialattacke zugänglich. Die Auswirkungen dieser meist bildschirmfüllenden Aktionen reichen dabei bis hin zur Wiederherstellung der Gesundheits- und der Flower-Punkte. Eine andere Spezialattacke lässt einen der Kristalle auf der Bühne erscheinen und durch gut getimtes Drücken der A-Taste wachsen, bis die gesammelte Kraft in einem gewaltigen Erdbeben freigesetzt wird. Allerdings ist die Verwendung dieser besonderen Angriffe einzig und allein Mario vorbehalten. Dennoch stehen auch seine Party-Mitglieder nicht ganz hilflos da. Neben der Standardattacke können sie ebenfalls auf spezielle Fähigkeiten zurückgreifen. Das Aufleveln der Kum-

FLUGSTUNDE Mario kann sich zusammenfalten und sanft über weite Strecken dahingleiten.

DICKES SPECIAL Durch Druck auf die richtige Taste wächst die Bombe immer mehr, bis sie explodiert.

INFO DAS BÜHNENSYSTEM

Alles für die Fans

Für ein Rollenspiel ist das Kampfsystem ein entscheidendes Element. Gerade hier hat *Paper Mario 2* etwas ganz Besonders zu bieten.

Intelligent Systems' Fortsetzung ist zwar kein Rollenspiel im traditionellen Sinn, dennoch wird alles geboten, was zu einem Spiel dieser Zunft gehört. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, wird das Geschehen kurzerhand auf die Bretter, die für Mario die Welt bedeuten, verfrachtet. Die Zuschauer haben allerdings einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die Kämpfe. Kriegen sie gelungene Attacken, erfolgreiche Konter oder sogar effektreiche Spezialmanöver zu Gesicht, sieht das Publikum das Eintrittsgeld gerechtfertigt und quittiert solche Aktionen mit Jubelschreien und der Spende von Star-Punkten. Die Begeisterung kann so weit gehen, dass einzelne Personen Goodies, etwa Pilze etc., Mario zuwerfen. Um den Enthusiasmus der Fans weiter zu steigern, kann der kleine Fettwanst oder sein Kumpan auch gezielt dem Publikum zujubeln. Das hat zur Folge, dass die Zuschauer eine erhöhte Dosis an Star-Punkten freisetzen. Enttäuscht er allerdings seine Fans, reagieren sie ziemlich sauer und fangen an, Steine und andere ähnlich verheerende Gegenstände zu werfen, oder sie manipulieren die Bühne, sodass der Klempner „rein zufällig" ein Requisit auf die Rübe bekommt. Zum Glück kann man diese miesen Launen seitens des Publikums durch einen Druck auf den X-Knopf unterbinden. Vorsichtig sollte man trotzdem sein, denn auch helfende Fans, die ein Goodie bereithalten, können von den enttäuschten Zuschauern attackiert werden. Von Zeit zu Zeit fällt auch mal eine Kulisse von selbst um und fügt entweder allen Akteuren oder nur bestimmten Figuren Schaden zu.

HILFE Dieser Fan belohnt unsere Vorstellung mit einer Feuerblume.

ACHTUNG Schnell die X-Taste drücken, sonst gibt's Kopfschmerzen.

AUTSCH Der Drache hat Mario eine volle Breitseite verpasst.

BÖSEWICHTER Diese finsteren Gestalten sind für die Entführung der Prinzessin verantwortlich.

panen funktioniert allerdings etwas anders als bei Mario. Um einen Begleiter eine Entwicklungsstufe weiterzubringen, sind die aus *Super Mario Sunshine* bekannten Shines nötig. Diese sind in den abwechslungsreichen Umgebungen gut versteckt und meist nur durch den Einsatz der besonderen Fähigkeit des Begleiters zu erreichen. Befinden sich genug Shines in Marios Besitz, hat er die Möglichkeit, bei einer Hexe drei dieser Teile gegen eine neue Entwicklungsstufe für seine Mitstreiter einzutauschen.

„FLACHE" BESONDERHEIT

Eine weitere besondere Fähigkeit unseres kleinen Klempners liegt in seiner papierähnlichen, zweidimensionalen Existenz begründet. Er kann sich nämlich zu einem Papierflieger zusammenfalten und so weite Strecken dahingleitend überwinden. Später bekommt der Spieler sogar die Möglichkeit, Mario querzustellen, um auf diese Art zum Beispiel durch Gitterstäbe zu wandeln. Das Erreichen neuer Schauplätze ist sehr gut mit diesen Fähigkeiten kombiniert, wodurch auch wiederholte Besuche mancher Orte das ein oder andere Geheimnis lüften. Später kommen noch weitere dieser Papierfähigkeiten hinzu. Marios Jagd nach den Sternenkristallen bringt ihn zu den abgefahrensten Plätzen, an denen er sehr viele alte Bekannte aus seinen vergangenen Abenteuern trifft. Die Umgebungen reichen dabei von den üblichen farbenfrohen *Mario*-Levels und Schlössern bis hin zu sehr kontrastreichen Schwarz-Weiß-

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
ist ein Spätzünder.

Ich muss zugeben, als ich *Paper Mario 2* zunächst in den GameCube geschmissen hatte, war ich ein wenig enttäuscht. Das Intro ist wenig spektakulär, es gibt immer noch keine Sprachausgabe und der Anfang des Spiels gestaltet sich aufgrund der teils langen Textpassagen eher zäh. Erst langsam wurde ich mit dem Titel warm, dann aber richtig. Je länger ich spielte, desto weniger war ich gewillt, den Controller aus der Hand zu legen. Je weiter ich im Spiel vorankam, desto abgedrehter wurden die Schauplätze, die Charaktere und die Grafik. Ich wollte einfach immer wissen, wie es weitergeht, und war neugierig, wie wohl die nächste Welt aussieht. *Paper Mario 2* bietet unglaublich viele Details und jede Menge Spielwitz, den die japanische Version nur erahnen lässt. Deswegen behalten wir uns vor, die Wertung der PAL-Version je nach Lokalisation noch zu korrigieren.

Umgebungen, in denen Mario und sein Begleiter der einzige Farbklecks auf dem Bildschirm sind. In diesem Bereich haben die Entwickler auf jeden Fall die volle Bandbreite ihrer Fantasie ausgenutzt. Neben der Hauptgeschichte hat der Spieler auch die Option, sich die Zeit mit einigen Side-Quests zu vertreiben. Gewiss wird das durch die japanische Sprache sehr schwer. Auch bekommt man leider kaum etwas von der Geschichte oder von den mit Sicherheit vorhandenen Gags mit. Der Grafikstil ist, wie schon im Vorgänger, eine absolut einzigartige Erscheinung im Videospielbereich. Allerdings mag die knuffig-knuddelige Darstellung etwas über den enormen spielerischen Gehalt hinwegtäuschen. *Paper Mario 2* bietet genug Stoff, um den Spieler locker bis zu 30 Stunden zu beschäftigen. Die hohe sprachliche Barriere ist allerdings auch ein sehr hoher Störfaktor, weshalb nur Hardcore-Fans sich den Titel zulegen sollten. Aus diesem Grund behalten wir uns auch das Recht vor, die Wertung der europäischen Version anders zu vergeben.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK PAPER MARIO 2

Mario und Rollenspiele passen gut zueinander.

Wir vergleichen für euch die beiden aktuellen *Mario*-RPG-Titel für den GameCube und den Game Boy Advance.

PAPER MARIO 2

UMFANG ★★★★★
Story: Prinzessin Peach kommt in den Besitz einer geheimnisvollen Schatzkarte, die den Weg zu acht Sternenkristallen beschreibt. Ihr anschließendes Verschwinden hängt mit den Kristallen zusammen. Deshalb muss Mario die Kristalle unbedingt vor den teuflischen Widersachern in seinen Besitz bringen.
Charaktere: Der Spieler übernimmt die Kontrolle von Mario und einigen weiteren Mitstreitern, die ihm mit ihren besonderen Fähigkeiten zur Seite stehen. Der Klempner kann ebenfalls auf einige spezielle Fähigkeiten zurückgreifen.
Gegenstände: Mario kann einen Hammer im Kampf benutzen, aber auch alle anderen bekannten Gegenstände aus dem *Mario*-Universum sind mit dabei.

GAMEPLAY ★★★★★
Kampfsystem: Rundenbasierend. Durch das vorzeitige Ausführen eines Sprungs oder einer Hammerattacke kann man sich einen Vorteil und das Recht des ersten Angriffs sichern. Es lassen sich Sprung-, Hammer- und besondere Spezialattacken durchführen. Weitere Fähigkeiten kommen im späteren Verlauf des Spiels hinzu.
Aufrüsten: Mario bekommt für seine Vorstellung im Kampf Star-Punkte. Hat er 100 gesammelt, können entweder die Gesundheits-, Flower- oder die Badge-Punkte aufgelevelt werden. Seine Begleiter brauchen für das Erreichen der nächsten Entwicklungsstufe jeweils drei Shines.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Der eigenwillige 2D-Look der Figuren wurde aus dem Vorgänger übernommen und kann, wenn man sich erst einmal an ihn gewöhnt hat, durchaus überzeugen. Die Umgebungen sind teilweise *Mario*-typisch knallbunt und manchmal sehr abstrakt.
Sound: Die akustische Untermalung passt jeweils sehr gut zu den Hintergründen. Äußerst *Mario*-typisch sind die Soundeffekte ausgefallen, die sehr gut zum Geschehen passen.
Präsentation: *Paper Mario 2* bietet viele Unterhaltungen, die durch einfache Gestiken und Soundsamples unterhalten können. Auch die Menüführung ist sehr übersichtlich.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

MARIO & LUIGI

UMFANG ★★★★½
Story: Eine böse Hexe aus Bohnenland hat die Stimme von Prinzessin Peach gestohlen und strebt damit die Weltherrschaft an. Mario und Luigi ziehen gemeinsam los und müssen die Übeltäterin stoppen, bevor sie ihren teuflischen Plan in die Tat umsetzen kann und die Welt ins Chaos stürzt.
Charaktere: Von Anfang an übernimmt man die Kontrolle über Mario und Luigi, wobei es auch mal vorkommt, dass die Brüder getrennt werden. Dann kontrolliert man nur einen von den beiden, bis der Partner wieder gefunden oder befreit wurde.
Gegenstände: Es gibt viele bekannte Gegenstände wie Pilze, Super-Pilze, 1Up-Pilze oder Nüsse. Manche davon bringen für beide Figuren einen Vorteil.

GAMEPLAY ★★★★½
Kampfsystem: Rundenbasierend. Bereits auf der Oberwelt kann man sich durch eine frühe Attacke einen Vorteil verschaffen. Ansonsten benutzt man Soloattacke, Item, Flucht und die Bruderattacke. Hier muss für eine verheerende Combo im richtigen Moment ein Knopf gedrückt werden. Dann geht's richtig ab.
Aufrüsten: Nach Auseinandersetzungen mit Gegnern bekommen Mario und Luigi Erfahrungspunkte. Diese werden in die Attribute Angriff, Verteidigung, Geschwindigkeit, Bart, Gesundheitspunkte und Brüderpunkte investiert und sorgen für das Erreichen des nächsten Levels.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Sehr liebevoll gestaltete Umgebungen, abgefahrene Charaktere und reichlich Effekte während der Kämpfe sorgen für einen durchweg positiven Eindruck. Hier haben sich die Entwickler mehr für die *Mario*-typische bunte Darstellung entschieden.
Sound: Sehr gute Neuauflagen vergangener *Mario*-Klassiker unterstützen die Atmosphäre des Titels. Marios und Luigis überaus lustige Sprachsamples sind eindeutig das Highlight.
Präsentation: Sehr simpel gehaltene Menüführung mit eindeutigen Symbolen. Durch die Einfachheit auch für jüngere Spieler geeignet.

GESAMTWERTUNG
★★★★★

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
versteht nix.

Wie gerne würde ich das volle Ausmaß der Hintergrundgeschichte und die eingestreuten Gags verstehen. Leider bleiben diese dem deutschen Spieler beinahe vollständig vorenthalten. Das Kampfsystem und das Gameplay im Allgemeinen sind allerdings kein Problem. Haufenweise Spezialfähigkeiten und die individuellen Kräfte der Begleiter bieten eine enorme spielerische Tiefe. Außerdem stehen dem Spieler viele unterschiedliche Side-Quests und andere Überraschungen offen, die das ein oder andere Mal auch Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Das Bühnensystem mit seinen ganzen Facetten sorgt zudem während der Kämpfe für zusätzliche Motivation. Technisch gibt sich *Paper Mario 2* sehr abwechslungsreich. Das gilt vor allem für die teilweise sehr abstrakten Umgebungen und Charaktere.

TEST
PAPER MARIO 2

Genre:	**Rollenspiel**
Hersteller:	**Nintendo**
Entwickler:	**Intelligent Systems**
Speichern:	**17 Blöcke**
Video:	**4:3**
Audio:	**Dolby ProLogic II**
Internet:	**www.nintendo.com**
Spieler **1**	Europatermin **4. Quartal**
Sprache **Japanisch**	Störfaktor Sprache **Sehr hoch**

- ⊕ **Enorme spielerische Tiefe**
- ⊕ **Besonderer 2D-Stil**
- ⊕ **Großer Umfang**
- ⊖ **Sprache**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Trotz der vielen möglichen Aktionen ist die Handhabung der Steuerung sehr vorbildlich."

STEUERUNG **89%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	85%	- %	**89%**

IMPORT JAPAN

„Paper Mario 2 setzt in vielen Bereichen noch einen drauf. Fans warten **auf die PAL-Version.**"

HARDWARE

Thomson DPL580HT

BOXENSYSTEM **Ein vollständiges 5.1-Boxenset mit DTS-Sound und eigenem Receiver für 280 Euro – toll!**

Konsolenspieler mit kleinem Geldbeutel stehen vor der Wahl: Entweder sie begnügen sich mit dem Klang aus den Fernseherlautsprechern oder aber sie leisten sich ein billiges, meist nicht besonders gutes Dolby-Surround-Boxensystem. Diese Einsteigerklasse der Raumklang-Systeme hat oft nicht viel zu bieten – anders als der neue Heimkino-Receiver von Thomson. Keine Panik, der Preis von rund 280 Euro ist für den DPL580HT mehr als gerechtfertigt (und liegt nur 80 Euro höher als der von Creatives GD580). Das Gerät kann nämlich viel mehr als nur den Klang der Konsole auf fünf Lautsprecher und den Tieftöner zu verteilen. Der DPL-580HT besitzt neben einem UKW/MW-Radio-Tuner mit 40 Programmspeicherplätzen auch allerhand Anschlüsse, zum Beispiel für Videorekorder, Sat-Anlage, Kassettendeck etc. Ihr könnt insgesamt sechs Geräte , davon zwei digitale, anschließen (koaxial und optisch). Mit der beigelegten Fernbedienung könnt ihr nicht nur die Geräteeingänge wechseln und die Lautstärke regeln, sondern auch die Toneinstellungen ändern.

ABSTRICHE MACHEN

Bei diesem vergleichsweise niedrigen Preis und dem guten Receiver muss man an anderen Stellen sparen – in diesem Fall bei den beigelegten Ein-Wege-Lautsprechern und den zwar farbcodierten, aber qualitativ schlechten Kabeln. Da alle Boxen über Klemmen an den Receiver angeschlossen werden, könnt ihr den Receiver jedoch auch für andere Verkabelungen, Lautsprecher und sogar einen aktiven Subwoofer gebrauchen. Den externen Tieftöner könnt ihr ohne Probleme an den Vorverstärker-Ausgang anschließen – et voilà. Der Soundcheck mit unseren zwei Klangreferenzen *Metroid Prime* und *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* überzeugte uns durch ausgeglichenen, gut abgestimmten Pro-Logic-II-Sound. Fazit: Das Einsteigersystem ist besser als Creatives GD580 und Thrustmasters Soundsystem 5.1. Ein sehr guter Einstieg in die Welt des Heimkino-Sounds! (bh)

NACHRÜSTBAR **Das Boxenset lässt sich auch mit einem aktiven Subwoofer aufpeppen.**

ANSCHLÜSSE **An der Rückseite findet ihr verschiedene Stecker, um Videorekorder, DVD-Player und andere Ton- und Bildquellen anzuschließen.**

TEST

DPL580HT

Typ:	Soundsystem
Hersteller:	Thomson
Info-Telefon:	0180-1000390
Internet:	www.thomson.de
Preis:	Ca. € 280,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- ⊕ Lautsprecher samt Verkabelung inkl.
- ⊕ Farbkodierte Kabel
- ⊕ Niedriger Preis
- ⊖ Kein Digitalkabel beigelegt

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

Gewinnt tolle Preise für euren GameCube

In Kooperation mit **Speedlink** verlosen wir:

4x Cube Pad
4x 4 in 1 Force Feedback Wheel
4x 64 MB Memory Card

Informationen zu den Preisen sowie weiteren Speed-Link-Produkten findet ihr im Internet unter www.speed-link.com. Speed-Link ist auch auf der Games Convention in Halle 3, Stand D20, zu finden.

Um teilzunehmen, schickt ihr eine SMS mit dem Inhalt „NZ 58" an die 81 114. Viel Erfolg!

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010 € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 091 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 58
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 8. September 2004.

Link Cable

ZUBEHÖR **Ein Link-Kabel verbindet GBA mit GameCube.**

Mit GBA, GameCube und diesem Kabel könnt ihr erweiterte Funktionen einiger Spiele nutzen, zum Beispiel in *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, *Tom Clancy's Splinter Cell* oder *Rayman 3: Hoodlum Havoc*. Die Qualität des Kabels ist okay, die Halteklammern sitzen fest und Vidis gibt sogar drei Jahre Garantie. Fazit: günstig und gut. **(bh)**

TEST
LINK CABLE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.com
Preis	€ 8,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Günstiger Preis
- ⊕ Zwei-Meter-Kabel
- ⊕ Halteklammern
- ⊖ GBA-Stromanschluss

GESAMTWERTUNG
GUT

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	MadCatz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller u. Cover-Schalen	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht alle Briefe persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt schnellstmöglich etwas zu einem Spiel oder einem brisanten oder ernsten Thema loswerden? Dann sendet uns einfach eine SMS mit maximal 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ 61 deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ 61 Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81 114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010; € 0,60/SMS

Sommerloch

Hallo N-ZONE-Team,
in eurem aktuellen Heft schreibt ihr wieder mal vom üblichen Sommerloch. Ich weiß nicht, was ihr wollt? Im Winter kommen so viele neue Spiele, da hat man doch gar nicht die Zeit, alle zu zocken. Somit kommt das „Sommerloch" doch gerade recht. Man braucht sich keine neuen Spiele zu kaufen und hat mal Luft, um sich mit den restlichen „Winterspielen" zu vergnügen. Außerdem ist im Sommer Game-Boy-Zeit, zumindest bei mir. Darüber hinaus gibt es auch noch den PC (den hat doch sowieso jeder). Hinzu kommt, dass es im Sommer wohl noch andere Möglichkeiten der Freizeitgestaltung gibt, sodass die Spielerei ruhig etwas vernachlässigt werden kann. Es gibt bestimmt relativ viele „dicke Zocker", die ihren Hintern ruhig mal an die frische Luft bewegen sollten. Gerade im Sommer gibt es wirklich genug Möglichkeiten etwas zu unternehmen. Es müssen ja nicht immer Videospiele sein. Wer wirklich nur dieses eine Hobby hat, dem ist sowieso nicht mehr zu helfen. So, das reicht für heute, ich schwimm jetzt mal in meinem See rum und schau mir ein paar schöne Touristen-Babes an. :-) Einen schönen Gruß vom

BODENSEEHAI

Abzocke

Hi,
ich denke jeder Zocker hat sich schon mal darüber Gedanken gemacht, dass er zu viel für die Spiele blechen muss. Die GBA-Games kosten satte 40 bis 45 Euro und wer noch einen GameCube hat – für den die Spiele um die 55 Euro kosten –, muss zwei Konsolen versorgen. Das ist nicht einfach. Nintendo kann im Gegensatz zu Sony und Microsoft allerdings nur mit seinen Konsolen und Spielen Geld scheffeln. Also kann ich die hohen Preise bis zu einem gewissen Grad auch nachvollziehen. Allerdings hat Nintendo Geld wie Heu! Also warum können die Spiele nicht mal ein bisschen runtergesetzt werden? Immer auf Schnäppchen wie *Prince of Persia* oder *Beyond Good & Evil* zu warten, das bringt es echt nicht! Respekt für Ubisoft, dass es diese Top-Spiele so günstig eingeführt hat. Die anderen Hersteller sollten sich daran ein Beispiel nehmen! Würden Spiele nicht mehr gekauft, wenn sie günstiger wären? Würde es große Verluste geben, wenn man die Spiele günstiger verkauft? Ich glaube nicht. Im Gegenteil, sie würden häufiger gekauft und die Hersteller würden mehr Gewinn erzielen!

MFG, MARVIN

Volksverdummung

Hallo Fabian!
Ich wollte noch etwas über die Volksverdummung schreiben. Ich finde es von Leuten total dumm, zu sagen, dass Sonys PlayStation keine guten Spiele, sondern nur eine gute Grafik hat. Das ist nämlich alles gelogen. Spiele wie *Spyro the Dragon* sind vom Gameplay her einfach traumhaft und die Grafik war zu der Zeit auch kaum zu übertrumpfen. Auch die Aussage, PlayStation-Spieler wollten nur cool sein, stimmt nicht: Die meisten kaufen sich doch wohl eine Konsole wegen der guten Spiele. Viele Leute würden sich einen GameCube zulegen, wenn man auch bei mehr Spielen online spielen könnte.

MORF_SENFBÄR

BUDGET-TITEL Ubisoft erntet viel Leserlob für den günstigen Preis von Prince of Persia und Beyond Good & Evil.

ZU WENIG Das Sommerloch vermag Catwoman nicht zu füllen.

INFO ACTIVISION PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Sonic Advance 3* für den GBA darf sich nun Severine Rösen aus Weinbach freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Spider-Man 2* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 25. August 2004. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Hi Fabian!
„Massenmarkt vs. Innovation" ist allerdings ein aktuelles Thema. Ich habe seit der Veröffentlichung der ersten Bilder und Screenshots des DS nun schon mehrmals erlebt, wie er von den meist unwissenden Leuten einfach so in der Luft zerrissen wurde! Aussagen wie „Der DS wird doch wie alles von Nintendo: wieder so eine Kinderkitschkonsole!" oder „Grafisch kann der DS der PSP nie das Wasser reichen, also kommt für mich nur Sony in Frage!" musste ich mir jetzt schon des Öfteren anhören. Und das ausgerechnet von Leuten, die noch nie in ihrem Leben GameCube gespielt haben und somit nichts über das Niveau aktueller Nintendo-Spiele sagen können oder die den DS überhaupt noch nicht unter die Lupe genommen haben. Doch obwohl die PSP die technische Leistungsfähigkeit des DS sicherlich übertreffen wird, werden die DS-Spiele definitiv innovativer sein! Was hat denn Sonys Handheld spieltechnisch auf dem Kasten, was der Game Boy Advance nicht hat? Tolle 3D-Grafik, sonst aber nichts! Und ich halte 300 bis 400 Euro für einen utopischen Preis dafür, modifizierte PSone- oder PS2-Spiele auf einem Minibildschirmchen zu spielen. Da hock ich mich doch lieber daheim vor den Fernseher und spiele dasselbe Spiel mit schönerer Optik auf einem größeren Bildschirm mit einer besseren Steuerung! Der NDS hingegen hat da schon einiges mehr zu bieten: Touchscreen, Spracheingabefunktion, kabelloses Netzwerk und das Spielen aus zwei Perspektiven gleichzeitig!
Euer treuer Leser

P.K.

„Der Nintendo DS hat schon so einiges zu bieten!"

Hi Fabian!
Ich denke ähnlich wie viele Nintendo-Fans. Es ist wirklich so, dass Sony massenhaft Durchschnittsware herausbringt, die sich dann aber gut verkauft. Auf der PlayStation kommen vielleicht in jedem Quartal drei akzeptable Spiele heraus. Anders ist es bei Nintendo: Viele gute, innovative Spielideen (z. B. *Prince of Persia*) verkaufen sich schleppend bis gar nicht. Anscheinend ist es wirklich so, dass die meisten Zocker mit Spielen zufrieden sind, bei denen man nur den Knopf zum Ballern gedrückt halten muss. Die Spiele, bei denen man nicht ballern muss (z. B. *Beyond Good & Evil*), werden kaum wahrgenommen und verkaufen sich daher auch schlecht.

MARTIN GERDING

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über die Story zu den NES Classics:

Kleo — NES Classics

Rang: ▲
Angemeldet seit: 02.12.02
IP : 80.139.43.80
Gepostet: 21.07.04 19:53

Ich finde das ist eine gute Idee von Nintendo, aber welcher Idiot holt sich so ein Spiel für 20€. Nintendo macht sich die guten Ideen immer kaputt.
Was meint ihr dazu? Holt iher euch so ein Spiel für 20€? Wenn ja warum?

Verschieben | Löschen | Antworten
Thread schließen | Bearbeiten | Thread verfolgen
Thread archivieren | weiterleiten

FrederikLilienfurnn — AW: NES Classics

Rang: ▲
Angemeldet seit: 14.09.03
IP : 217.250.79.128
Gepostet: 23.07.04 19:29

am 21.07.04 um 19:57 schrieb RCP:

ähmm, eine frage.

wie macht sich nintendo mit den nintendo classics die ideen kaputt?

indem sie die alten dinger auf den markt schmeißen für die ganzen freaks, fans etc. zum mindestpreis ohne verlust zu machen?

Die Idee, die alten Spiele zum 20. Geburtstag des NES wieder in Originalgrafik rauszubringen, ist gut. Hätte man alle Spiele in ein Modul gesteckt, hätte Nintendo ganz schön Pluspunkte einheimsen können. Aber natürlich kann man nicht einfach eine nette Idee kundenfreundlich durchsetzen, sondern muss sich das ganze kaputtmachen, indem man nicht eine Spielesammlung für 40 € sondern, sondern acht Einzelspiele für insgesamt 160 € rausbringt.
Wenn man ein Modul nicht für unter 20 € verkaufen kann, ohne Verlust zu machen, wieso bringt man dann nicht die Sammlung für 40 € ?
Weil man weiß, dass sich die Fans die Teile trotzdem kaufen werden. Und das ist die Abzocke. Auch wenn das Wort etwas heftig und vielleicht überzogen ist.

MfG

sie **könnten** alle games einfach auf ein modul packen und fertig. wie gesagt, es wird niemand dazu gezwungen die titel zu kaufen, wenn der kunde hinter jedem trend herrent und sich alles kauft ist er selber schuld, und soll nicht alles auf das böse wort abzocke schieben.

wurde er ahnunglos über den tisch gezogen?
wurden unfaire geschäftsbedingungen geschlossen?
wird er zwanghaft zu etwas gezwungen?

also ich sehe keines davon, also kann man auch nicht von einer abzocke sprechen.

und wie master schon sagte, die games alleine haben einen besseren kult faktor, als eine " super mega nes utimate classic colletion". sind ja auch nur für fans, nostalgieger, freaks, denen diese klassiker auch 20€ wert sind.

Master_Cube — AW: NES Classics

Rang: ▲
Angemeldet seit: 20.06.02
IP : 80.128.53.63
Keine Autorenpunkte

Ich find aber dass alle Spiele einzeln einen besseren Kult-Eindruck rüberbringen. Es ist auch keinesfalls für Leute gedacht, die sich generell nicht für alte Spiele intressieren. Wenn es pur vom Spaßfaktor und Qualität abhing, wären 5 EU überteuert.

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO THEMENCHAT

Chat mit Activision:
Wenn ihr Fragen zu Call of Duty: Finest Hour oder anderen Activision-Produkten habt, dann schaut am 30. August um 16 Uhr einfach mal unter www.n-zone.de vorbei.

Chat mit THQ/Yukes:
In den nächsten Wochen sind die Entwickler von WWE: Day of Rekkoning im Chat. Schaut auf www.n-zone.de nach dem Termin.

Redaktionschat:
Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Chat findet am 30. August um 15:00 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

MegaMan

Hallo N-ZONE-Team,
wie ihr sicher wisst, habt ihr das beste Nintendo-Magazin! Darum brauch ich jetzt gar nicht so viel loben und komme gleich zu meiner Frage: Gibt es einen Erscheinungstermin für die *MegaMan Anniversary Collection* für Europa? Ich bin nämlich ein alter *MegaMan*-Fan, aber die neuen Teile auf Rollenspielart gefallen mir nicht so. Hoffe auf baldige Antwort – und bleibt wie ihr seid!

ANDREAS

N-ZONE: *Ja, die MegaMan-Rollenspiele sind nicht jedermanns Sache. Es tut uns übrigens Leid, dich enttäuschen zu müssen: Momentan gibt es keine Pläne, die MegaMan Anniversary Collection nach Europa zu bringen. Wenn sich etwas ändert, werden wir darüber berichten.*

Mario Tennis

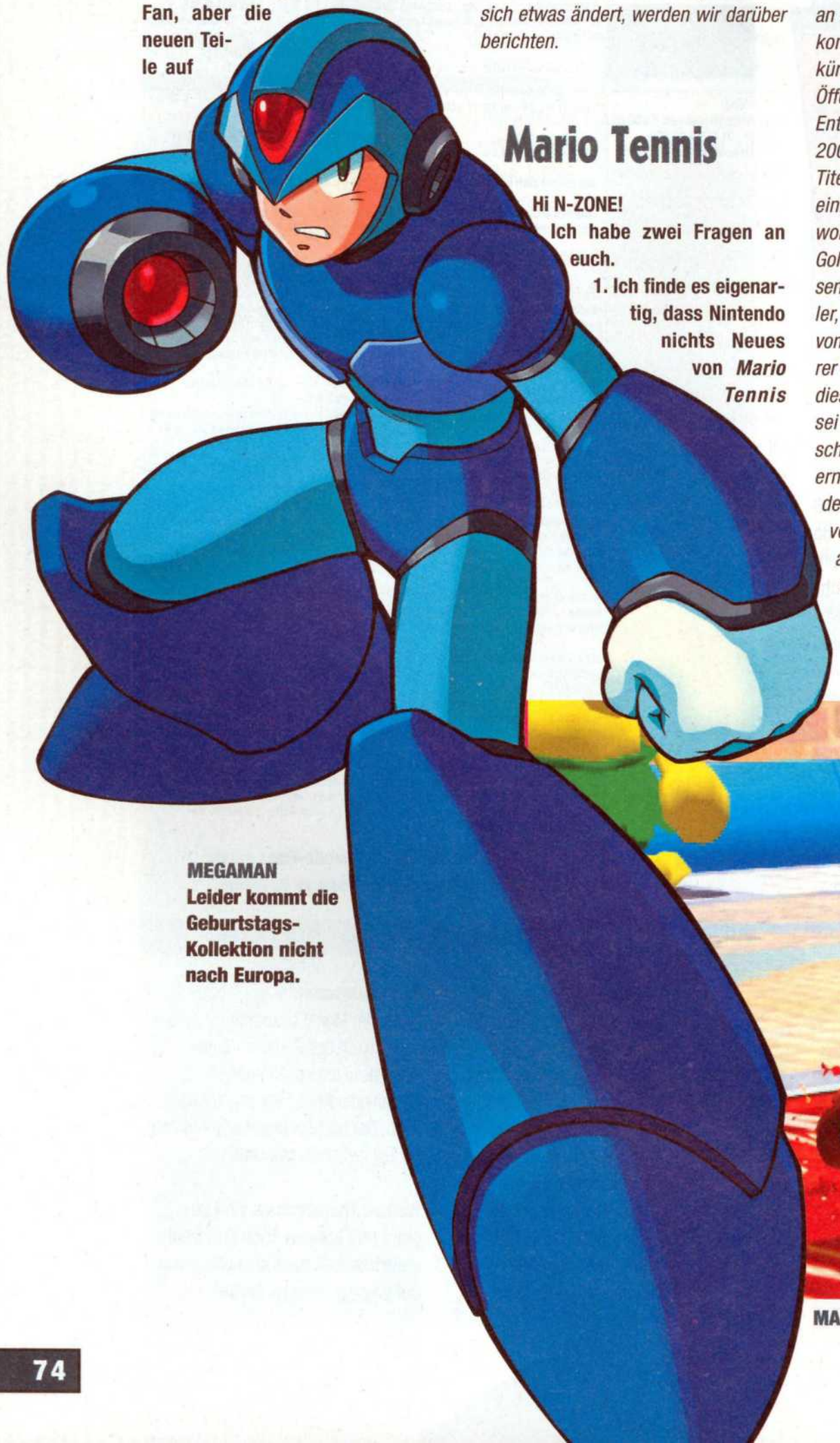
Hi N-ZONE!
Ich habe zwei Fragen an euch.
1. Ich finde es eigenartig, dass Nintendo nichts Neues von *Mario Tennis* bringt. Warum lässt sich Nintendo so viel Zeit? Hoffentlich lohnt sich die ewige Warterei.
2. Was ist eigentlich mit *Diddy Kong Pilot* für den GBA passiert?

DOMINIK

N-ZONE: *1. Angesichts unserer Erfahrungen mit bisherigen Nintendo-Sportspielen wird Mario Tennis mit Sicherheit ein gutes Spiel. Ob der Titel allerdings an den genialen N64-Vorgänger herankommen wird, bleibt abzuwarten. Erst kürzlich drangen Informationen an die Öffentlichkeit, nach denen Camelot die Entwicklung von Mario Tennis Anfang 2003 komplett neu begonnen hat. Der Titel war zu diesem Zeitpunkt bereits einige Monate in Entwicklung, man wollte aber einige Einflüsse von Mario Golf mit in Mario Tennis einfließen lassen. Außerdem beteuerten die Entwickler, dass Mario Tennis relativ einfach vom N64 auf den GameCube mit besserer Grafik hätte portiert werden können, dies aber für ein Mario-Spiel unwürdig sei und man lieber etwas Originelles schaffen wollte. Ob diese Äußerungen ernst zu nehmen sind, ist angesichts der kaum vorhandenen Updates beim vor kurzem erschienenen Mario Golf aber fraglich. Hier war die etwas bessere Grafik offenbar originell genug für ein Mario-Spiel. Im Oktober wissen wir aber mehr, denn dann soll Mario Tennis in Japan erscheinen und wir werden selbstverständlich für euch darüber berichten.*
2. Ja, in der Tat war es lange still um Diddy Kong Pilot. Die Edelschmiede Rare macht auch nach dem Verkauf an Microsoft ihrem Ruf alle Ehre und lässt sich bei der Entwicklung ihrer Titel Zeit. Schon vor weit über zwei Jahren, als Rare noch Exklusiv-Entwickler bei Nintendo war, angekündigt, änderte sich der Name im Sommer 2003, als THQ die Publishing-Rechte für die GBA-Titel erwarb, von Diddy Kong Pilot zu Banjo-Pilot. Seitdem hörte man nichts mehr von dem Game. Mittlerweile ist Banjo-Pilot allerdings auf den THQ-Releaselisten aufgetaucht und soll bereits Mitte Oktober auf eurem Handheld landen.

Nintendo DS

Hallo N-ZONE!
Ich habe Fragen und Kritik an euch:
1. Werden nach der Veröffentlichung des Nintendo DS noch Game-Boy-Advance-Spiele hergestellt?
2. Wann wird in etwa der Nachfolger des GameCube herauskommen und wie teuer wird er sein?
3. Wird der GameCube-Nachfolger GameCube-Spiele abspielen können? Das wäre wichtig!



MEGAMAN
Leider kommt die Geburtstags-Kollektion nicht nach Europa.

MARIO TENNIS Im Oktober erscheint Mario Tennis endlich in Japan.

4. Warum habt ihr geschrieben, dass *Donkey Kong Country 2* für den GBA eine schlechte Grafik hat? Ich finde die Grafik total super. Macht weiter ein so tolles Heft!

EUER MARK!

N-ZONE: *1. Es werden ganz sicher noch Spiele für den Game Boy Advance erscheinen. Schließlich ist der Game Boy die meistverkaufte Konsole überhaupt und der Nintendo DS kann schließlich auch Game-Boy-Spiele abspielen. Da braucht man sich überhaupt keine Sorgen zu machen.*
2. Bislang kann man nur spekulieren, was den Nachfolger zum GameCube betrifft. Da Sony die PlayStation 3 auf der E3 2005 vorstellen wird und Nintendo ebenfalls bereits angekündigt hat, die neue Konsole im nächsten Jahr auf der E3 zu präsentieren, darf man von einer Veröffentlichung des GameCube-Nachfolgers Ende 2005 in Japan – und irgendwann 2006 dann auch in Europa – ausgehen.
3. Glaubt man diversen Interviews mit dem Nintendo-Präsident Satoru Iwata, dann soll der GameCube-Nachfolger abwärtskompatibel sein. Allerdings sollte man diese Aussage noch mit Vorsicht genießen, da bislang überhaupt keine technischen Daten zum GameCube-Nachfolger enthüllt wurden.
4. Donkey Kong Country 2 hat mit Sicherheit keine schlechte Grafik. Im Vergleich zum Super-Nintendo-Original ist die Grafik allerdings schlechter. Und das ist insofern erstaunlich, als der Game Boy Advance eigentlich ähnlich leistungsfähig ist wie das Super Nintendo.

Riesenfehler

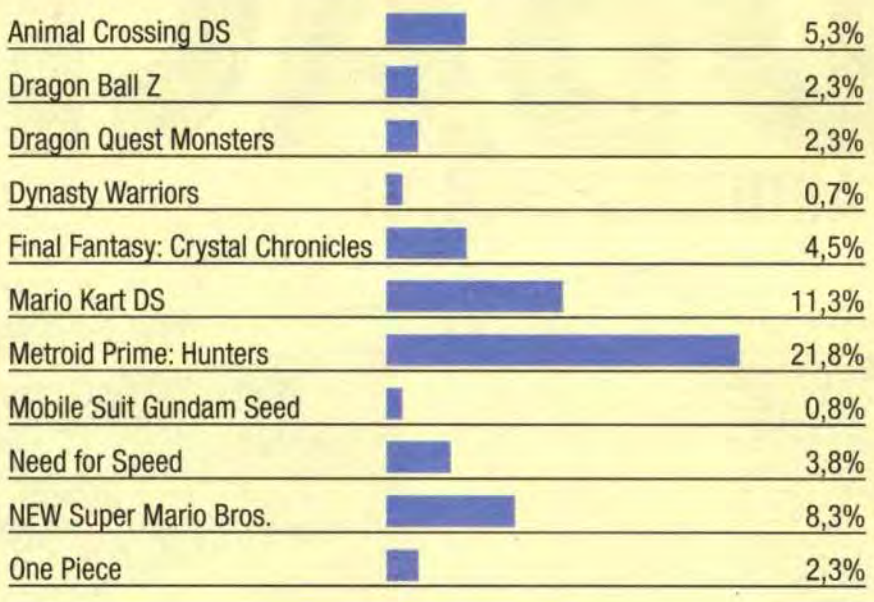
Sehr geehrte Damen und Herren!
Eigentlich kann man sich über Ihre super Zeitschrift nicht beklagen. Aber in der Ausgabe 09/2004 haben Sie einen extrem schweren Fehler gemacht, auf den ich Sie hinweisen möchte. In dem Info-Center auf Seite 36 steht zum Spiel *WWE: Day of Reckoning*: „Sämtliche Neuigkeiten über THQs Wrestling-Spektakel erfahrt ihr in dieser Ausgabe." Aber in der Ausgabe war nichts drin. Ich hoffe, dass Sie die Informationen nachliefern werden und erklären, wieso Ihnen so ein Fehler passieren konnte.
Mit freundlichen Grüßen,

IHR STAMMLESER A. WÖLTING

N-ZONE: *Sehr geehrter Herr Wölting! Leider ist uns in der Ausgabe 09/2004 dieser Fehler tatsächlich unterlaufen. Ursprünglich hatten wir die Vorschau zu WWE: Day of Reckoning fest eingeplant, mussten sie allerdings kurzfristig aus dem Heft nehmen. Dabei haben wir es versäumt, den Text im Info-Center anzupassen. Als Entschädigung für alle Wrestling-Fans präsentieren wir Ihnen und allen Wrestling-Fans in dieser Ausgabe einen großen Vergleich zwischen WWE: Day of Reckoning und Def Jam: Fight for New York.*

INFO EURE MEINUNG

Welcher der bislang angekündigten Nintendo-DS-Titel interessiert dich am meisten?



Weitere angekündigte Titel erhielten weniger als 0,5 %

Mario Soccer

Hi N-ZONE-Team!
Ich finde, eure N-ZONE ist echt einmalig und cool. Ich habe eine Bitte an euch. Ihr habt schon sehr viele *Mario*-Sportspiele herausgebracht bzw. ihr werdet sie noch herausbringen, z. B. *Mario Golf* oder *Mario Tennis*. Das sind ja auch echt gute Spiele. Aber wenn ihr schon alle Sportarten durchwühlt, dann bringt doch bitte demnächst *Mario Fußball* heraus. Mit diesem Spiel werdet ihr auch eine Menge Menschen ansprechen (inklusive mir). Das Spiel sollte natürlich für den GameCube sein. Es sollte einfach zu steuern sein und klassische *Mario*-Musik und -Puzzles bieten. Aber die Programmierung überlasse ich natürlich den Profis (ihr seid damit gemeint).
Euer ewig treuer Leser

MARCEL SAWATZKI

N-ZONE: *Wir freuen uns sehr, einen so treuen Leser zu haben, und hoffen, dass du uns auch nach unserem Geständnis weiter treu bleibst: Wir programmieren keine Spiele, haben kein Mario Golf veröffentlicht und werden auch nicht Mario Tennis unter die Leute bringen. Wir berichten lediglich über alles, was mit Nintendo zu tun hat. Wir haben deine Bitte aber an Nintendo weitergeleitet. Vielleicht wirst du ja erhört und Nintendo spendiert uns mal ein Mario-Soccer-Spiel für eine seiner Konsolen. ;-)*

SMS-Fragen

Hi N-ZONE! Warum erscheint euer Heft immer früher? Gibt es schon einen genauen Termin für den Nintendo DS?

MAURICE

N-ZONE: *Unser Heft erscheint nicht immer früher. Vielmehr liegt die N-ZONE genau alle vier Wochen am Kiosk aus. Der Nintendo DS soll Anfang 2005 in Europa erscheinen, ein genaues Datum sowie einen Preis hat Nintendo bislang noch nicht rausgerückt.*

Wie weit ist die Funkverbindung vom Nintendo DS?

FREDDY

N-ZONE: *Nintendo gibt die Funkreichweite des Nintendo DS im ungünstigsten Fall mit 30 Metern an.*

Wie alt und was für einen Abschluss bzw. welche Erfahrung braucht man, um bei euch arbeiten zu können? Das würde ich nämlich gerne.

ALEX

N-ZONE: *Um bei uns arbeiten zu können, sollte man vorher journalistische Erfahrung in Form von Praktika oder freier Mitarbeit bei Schülerzeitungen, lokalen Tageszeitungen, Internetseiten oder weiteren Medien gesammelt haben. Wenn wir dann eine freie Stelle haben sollten und du eine ansprechende Bewerbung geschickt hast, stehen deine Chancen gar nicht so schlecht, ein Volontariat (Ausbildung zum Redakteur) bei uns zu ergattern.*

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE 09/2004 bietet atemberaubende Vorschauberichte zu Metal Gear Solid 3, Grand Theft Auto: San Andreas, Resident Evil Outbreak, Pro Evolution Soccer 4. In der Teststrecke müssen Spider-Man 2, Catwoman und Konamis Horrorschocker Silent Hill 4: The Room beweisen, was sie auf dem Kasten haben. Komplettlösungen findet ihr zu Driv3r und Onimusha 3. Inklusive DVD und 28-Seiten-Sonderbeilage zu Juiced!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Weltpremiere: Hautnah berichtet XBOX-ZONE als erstes Magazin von einer Microsoft-Präsentation aus Redmond und bringt euch auf sechs Seiten brandheiße Infos und Bilder zu dem meisterwarteten Xbox-Spiel überhaupt: Halo 2! Des Weiteren erwarten euch unter anderem tolle Vorschauartikel zu Brothers in Arms, Splinter Cell 3, Pro Evolution Soccer 4, FIFA Football 2005 und Call of Duty: Finest Hour. Im Test: Sudeki und Burnout 3. Inklusive DVD und Star-Wars-Sonderbeilage!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Die nächste Handheld-Generation **steht jetzt bereits in den Startlöchern.**

Nintendo DS

Technisch chancenlos oder **Punktgewinn durch Innovation?**

Der Konsolenmarkt ist hart umkämpft. Das war zu Zeiten von SNES und Mega Drive so und es ist heute mit GameCube, PS2 und Xbox nicht anders. Konkurrenz belebt ja bekanntlich das Geschäft. Der Handheld-Markt hingegen hat schon einige Konsolen kommen und gehen sehen. Allerdings konnte nur eine einzige das wahre Kunststück vollbringen, bis zum heutigen Zeitpunkt konkurrenzlos an der Spitze zu bleiben – der Game Boy. Auf der diesjährigen E3 hat Nintendo das Geheimnis gelüftet und die neue Handheld-Generation vorgestellt – den Nintendo DS. Unter den Besuchern war die Euphorie über die neue Maschine sehr hoch. Da der Erfolg allerdings von der Akzeptanz der Spieler abhängig ist, wollten wir von euch wissen, wie ihr über den neuen Handheld denkt. Auf die Frage, welcher Handheld in euren Besitz wechseln würde, haben sich 73,4 Prozent eindeutig für den Nintendo DS entschieden. 5,8 Prozent würden zur Sony PSP greifen. Verschwindend geringe 0,8 Prozent halten den Geldbeutel für den Handy-Handheld-Hybriden Nokia N-Gage QD bereit. 4,2 Prozent sind so versessen auf Handhelds, dass sie sich sogar den Nintendo DS UND die PSP kaufen würden. 0,8 Prozent haben anscheinend überhaupt keine finanziellen Probleme und werden sich alle drei Geräte kaufen. 5,8 Prozent sind von Handhelds überhaupt nicht begeistert und sparen ihr Geld für die „großen" Konsolen. Bei 9,2 Prozent ist die endgültige Entscheidung noch nicht gefallen. Das mehrheitliche Votum für den Nintendo DS muss einen Grund haben. In qualitativer Hinsicht werden so hohe Erwartungen an die kommenden Spiele gestellt, dass für 82,5 Prozent eindeutig feststeht, dass auf dem Nintendo DS die besseren Spiele erscheinen werden. 17,5 Prozent sind davon allerdings nicht so ganz überzeugt und denken, dass Sony, was die Qualität betrifft, im Spielebereich die Nase vorne haben wird.

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

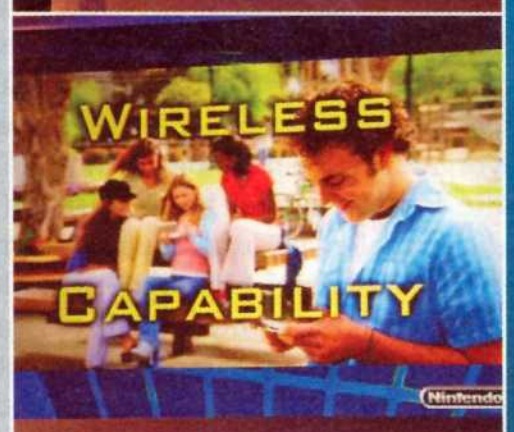
Nachdem der weltberühmte Fassadenkletterer Spider-Man seinen zweiten Leinwandauftritt sehr erfolgreich vollzogen hat, spinnt er auch auf Konsole in einer Fortsetzung weiter. In der letzten Ausgabe haben wir das Spiel in einem umfangreichen Test auf Herz und Nieren geprüft. Wir wollen nun allerdings wissen, ob sich unsere Einschätzung auch in eurer Meinung widerspiegelt? Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von *Spider-Man 2* haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Was denkst du über die Grafikfähigkeiten des DS?

Die Frage nach den technischen Fähigkeiten einer Konsole ist nicht nur bei der Einführung berechtigt. Gerade im Falle des Nintendo DS ist dieser Bereich angesichts der Konkurrenz aus dem Hause Sony enorm wichtig. 39,8 Prozent aller Befragten zeigen vollkommenen Optimismus und finden die Leistungsdaten des neuen Nintendo-Handhelds absolut fantastisch. 22,3 Prozent meinen, dass diese technischen Fähigkeiten für Handheld-Verhältnisse ganz ordentlich sind. 27,2 Prozent hingegen hätten gerne ausdrucksstärkere Zahlen in der Rubrik Grafikleistungen gesehen und gerade mal 10,7 Prozent sind der Meinung, dass der Nintendo DS mit solchen Leistungsdaten keine Chance gegen die PSP hat.

Welches Feature gefällt dir am Nintendo DS am besten?

Nintendo hat sich einiges einfallen lassen, um den DS konsolenkampffähig zu machen. 23,8 Prozent halten die beiden Bildschirme für das hervorstechendste Feature des neuen Handhelds. 35,8 Prozent schreiben dem Touchscreen den größten Anteil an Innovation zu. Was wäre Mobile Gaming ohne eine Wireless-Funktion? Genau das denken auch 21,1 Prozent aller Befragten, die diese Fähigkeit des Nintendo DS für die Beste halten. Recht bescheiden ist allerdings die Euphorie über die Spracheingabe hält sich allerdings in Grenzen. Hiervon sind nur 5,5 Prozent überzeugt. Mit 13,8 Prozent hat sich die Abwärtskompatibilität weitaus niedriger als erwartet auf der Liste der besten Features angesiedelt.



Auf welchem Handheld erscheinen die innovativeren Spiele ?

Nintendo war und ist eine der Firmen, die schon eh und je für ihre einzigartigen Spielkonzepte bekannt ist und somit in seiner langen Marktpräsenz den mit Abstand größten Anteil an Innovation für sich verbuchen konnte. Aus diesem Grund müsste das Ergebnis auf diese Frage eigentlich klar sein. Absolut überwältigende 83,8 Prozent aller Befragten denken, dass genau diese Fähigkeit Nintendos der Grund ist, warum auf dem Nintendo DS die innovativeren Titel erscheinen werden. Auf der Gegenseite trauen gerade einmal 16,2 Prozent dem großen Konkurrenten Sony zu, im Spielebereich die Innovation überwiegend auf seiner Seite zu haben. Das wird ein spannender Kampf, so viel ist sicher.

INFO EURE MEINUNG

Wie viel würdet ihr maximal für den Nintendo DS ausgeben?

50-100 €	11,4%
100-150 €	38,2%
150-200 €	34,4%
200-250 €	11,4%
250-300 €	0,8%
300-350 €	0,0%
350-400 €	1,5%
Mehr als 400 €	2,3%

TAGEBUCH

SO ENTSTEHT EIN SPIEL!

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Acclaim bei der Entwicklung des Game-Boy-Advance-Titels Biene Maja.

Teil 1: Lizenzen & Verträge
Teil 2: Die Programmierung
Teil 3: Die Grafik
Teil 4: Leveldesign und Musik
Teil 5: Bugfixing und Produktion

Teil 2: Die Programmierung

Eine **Biene** lernt das Fliegen.

Peter Weiss (Producer Biene Maja)

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe über die trockene Theorie der Spielentwicklung aufgeklärt haben, hauen wir diesen Monat im wahrsten Sinne des Wortes in die Tasten und wenden uns der Programmierung zu. Bereits in der frühen Planungsphase des Spiels werden die Programmierer eng mit einbezogen, da sie schließlich entscheiden müssen, ob alle neuen Ideen technisch überhaupt realisierbar sind. Da aber Shin'en bereits einen Titel mit der Biene Maja entwickelt hat, gibt es im aktuellen Fall glücklicherweise keine Probleme und alle Ideen können umgesetzt werden.

SPRACHKONFLIKT

„Wir entwickeln unsere Game-Boy-Advance-Spiele in der Programmiersprache ‚C'. Diese Variante ist zwar aufwendiger zu programmieren als die moderne Version ‚C++', die wir zum Beispiel für die Nintendo-DS-Programmierung benutzen, dafür ist ‚C' speziell für den GBA mit seiner limitierten Speicher- und Prozessorpower deutlich effizienter", so Manfred Linzner, Lead Programmer bei Shin'en. Außerdem wird auf dem GBA nur „C" offiziell von Nintendo unterstützt. Aufwendige Routinen werden sogar noch in „Assembler" (eine Maschinensprache, die sehr schwer zu verstehen ist) optimiert, damit am Ende einem flüssigen Spielerlebnis nichts mehr im Weg steht.

RECYCLING

Aufgrund der langjährigen Erfahrung im Bereich der Game-Boy-Programmierung hat Shin'en bereits einige nützliche Libraries (Zusammenfassung von Programmbausteinen) programmiert und muss nicht alle Funktionen für die *Biene Maja* von neuem entwickeln. So greift die Jump&Run-Engine (das „Grundgerüst", auf dem das Spiel basiert) zum Beispiel auf einige vorgefertigte Bausteine zurück, die bereits in den beiden *Iridion*-Spielen benutzt wurden. Wenn das Spiel einmal fertig ist, wird der komplette Programmcode aus rund 20.000 Zeilen bestehen.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Für den neuen *Biene Maja*-Teil wurde eine neue Jump&Run-Engine entwickelt. Peter Weiss, Producer von *Biene Maja*, erklärt das folgendermaßen: „Man kann sich das wie ein Puzzle vorstellen, von dem zuerst der Rahmen fertig gestellt wird. Erst nach und nach werden Fähigkeiten wie z. B. Hüpfen oder Fliegen integriert und beinahe täglich kommt ein neuer Gegner ins Spiel, bis das Ganze ein rundes Bild abgibt." Auch grafische Effekte wie z. B. transparentes Wasser oder Parallax Scrolling werden nach und nach in die Engine eingebaut. Oftmals ergeben sich hier Probleme, wodurch so genannte „Bugs" (Fehler) entstehen – dazu aber mehr in Teil 5 unseres Entwickler-Tagebuchs. Erst wenn die eigentliche Gameplay-Engine steht, können sich die Leveldesigner an die Arbeit machen, doch dazu mehr im Teil 4 unseres Entwickler-Tagebuchs. Im nächsten Kapitel wenden wir uns dann der Grafik zu – denn ohne bunte Pixel macht auch der beste Programmcode nichts her.

```
if (obj->zoom_x || obj->zoom_y || obj->rot!=-1 ){

    if (agb_resources.affine_sprite<32 && agb_resources.actual_sprite<128){

        a=obj->tiles;if (!(obj->flags&FLAG_OBJECT_ROM))a+=obj->tiles_offset;

        *(u32*)sprite++= transparent+(y&255)+((x&511)<<16)+obj->type->oam_size+(
        *(u16*)sprite  = a|(pltt<<12)|(prio<<OAM_PRIORITY_SHIFT);

        s =(u16 *)&OamBak[agb_resources.affine_sprite*4];s+=3;

        x=obj->zoom_x;if (x==0)x=256;x=DIVS3(1<<16,x);
        y=obj->zoom_y;if (y==0)y=256;y=DIVS3(1<<16,y);
        if (flip&OBJ_H_FLIP)x=-x;
        if (flip&OBJ_V_FLIP)y=-y;

        if (obj->rot!=-1)a=obj->rot&511;else a=0;
        co=_cos[a];
        si=_sin[a];
        rco=_cos[(512-a)&511];
        rsi=_sin[(512-a)&511];

        *s=(x*rco)>>14;s+=4;// pa X zoom
        *s=(x*rsi)>>14;s+=4;// pb X SHEARING
        *s=(y*si)>>14;s+=4; // pa y zoom
        *s=(y*co)>>14;      // pb y SHEARING

    agb_resources.affine_sprite++;

    l_obj->sprites_z[agb_resources.actual_sprite++]=obj->priority<<8;
```

Dieser Programmabschnitt ist dafür verantwortlich, dass sich der Apfel korrekt um seinen Mittelpunkt dreht. Auch einige Gegner werden über diese Routine gezoomt und rotiert.

CHEATS &

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten **findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!**

Wario Ware Inc. Mega Party Game$

TIPP Belohnung für leidenschaftliche Highscore-Jäger

Geschickte Daddler verschaffen sich in Nintendos abgefahrener Mini-Game-Parade sicher rasch Zugriff auf die freispielbaren Optionen. Um auch die letzte Spielvariante zocken zu können, benötigt ihr allerdings neben Geschick auch eine gehörige Portion Geduld. In sämtlichen Minispielchen müsst ihr nämlich erst einmal die vorgegebenen Bestzeiten übertrumpfen. Übrigens: Sobald ihr auch noch alle Mehrspieler-Varianten durchgezockt habt, dürft ihr euch eure Lieblingsmucke selbst aussuchen. Ruft im Anschluss daran einfach die Optionen auf. Hier findet ihr den neuen Menüpunkt „Sound Test".

Donkey Kong Country 2

CHEATCODE Allerlei Nützliches für die Kongs

Ihr versucht gerade, den armen Donkey Kong aus King K. Rools Fängen zu befreien? Dann habt ihr mittlerweile sicher festgestellt, dass einige der insgesamt 38 Levels ziemlich haarig sind, oder?! Wer befürchtet, deshalb etwas zu verpassen, dem kommen diese Codes sicher gelegen.

Alle Levels freischalten:	FREEDOM
Keine DK-Fässer im Spiel:	WELLARD
Keine DK- und Checkpoint-Fässer im Spiel:	ROCKARD
Jukebox-Zugriff:	ONETIME
Credits:	KREDITS
Mit 10 Bananen-Münzen beginnen:	RICHMAN
Mit 50 Bananen-Münzen beginnen:	WELLRICH
Mit 15 Leben beginnen:	HELPME
Mit 55 Leben beginnen:	WEAKLING

Spider-Man 2

CHEATCODE Upgrades und Heldenpunkte satt

Wer sich den Einstieg in *Spider-Man 2* so angenehm wie möglich gestalten möchte, sollte ein neues Spiel beginnen, als Namen HCRAYERT eingeben und sich auf den Story-Modus stürzen. Jetzt könnt ihr mit Spidey erheblich angenehmer um die Häuser schwingen. Auf diese Weise ermogelt ihr euch nämlich nicht nur eine Hand voll Schwung- und Kampf-Upgrades, sondern erhaltet obendrein auch noch schlappe 601.000 Heldenpunkte.

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Crash Bandicoot: Fusion

CHEATCODE Mehr Kohle für die Beutelratte

Wenn ihr Crashs Geldbeutel ohne Aufwand füllen wollt, müsst ihr zuerst das Cheatmenü aktivieren. Dazu müsst ihr euch im Spiel-Modus-Auswahlbildschirm befinden (wo sich Crash an einem Asteroiden festkrallt) und dann einfach beide Schultertasten gleichzeitig drücken.

100 Wumpa umsonst:	CR4SH
200 Wumpa umsonst:	G3CK0
500 Wumpa umsonst:	C0FF33
Spiel-Modus „Orange“:	L4MPP0ST
Grüne Hosen:	K1LL4Z
Credits:	CR3D1TS
Mini-Game „Spyro Party“: (oder: L + R gedrückt halten und erst dann den GBA einschalten)	SW1NGS3T

Urban Freestyle Soccer

CHEATCODE So werdet ihr unschlagbar

Mit diesen Tricks könnt ihr eure Fußballmannschaft dopen. Unter dem Menüpunkt „Extras“ findet ihr die Option „Codes“. Wenn ihr hier die aufgeführten Ziffernfolgen eingebt, benötigen eure Jungs keine einzige Verschnaufpause mehr! Wer will, kann die Bolzplätze außerdem mit einigen zusätzlichen Objekten etwas aufmöbeln. Viel Spaß!

Unendlich Turbo:	SPEEDY01
Unendlich Sprint:	MAXSKILL
Zusätzliche Objekte:	E06J3CT5

Star Wars Rogue Squadron III

CHEATCODE Mehr Schiffe, mehr Modi, oder ein besserer Sound gefällig?!

Sollten euch noch einige Raumschiffe fehlen, dann helfen euch diese Codes sicher weiter. Oder wollt ihr zur Abwechslung mal die Arcade-Klassiker zocken, habt zum Freispielen aber überhaupt keine Lust? Alles kein Problem, unter den aufgeführten Codes ist sicher auch für euch etwas dabei.

Credits:	LOOKMOM!
Musik-Halle:	HARKHARK
Leichter Modus:	WIMPIAM!
ASS-Modus:	WHATTHE?
Arcade-Game „Star Wars“:	FREEPLAY
Arcade-Game „Das Imperium schlägt zurück“:	LOOKOUT!
Dokumentationen: Y-Wing (für „Die Rache des Imperiums“):	THEDUDES YOUDAMAN
T16-Skyhopper:	FARMBOY?
Alle Missionen (Antilles):	CAPITAIN
TIE Fighter (Multiplayer):	MCKEMAKD/ONESHOT!
TIE-Advanced (Multiplayer):	VDX?WK!H/ANOKSHIP
Jedi-Raumjäger:	BBGMYWSX/JEDIWHO!
Slave 1:	TGBCWLPN/ZZBOUNTY
TIE-Hunter:	FRRVBMJK/LOOKOUT!
TIE-Bomber:	JASDJWFA/!DABOMB!
Naboo-Raumjäger:	RTWCVBSH/BFNAGAIN
Arcade-Modus:	RTJPFC!G/TIMEWARP

Van Helsing

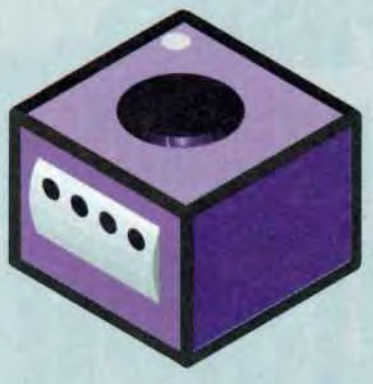
CHEATCODE Zugriff auf alle Stages

Ihr seht als Abraham Van Helsing kein Land mehr, da euch die teuflischen Kreaturen allzu sehr zu Leibe rücken? Oder seid ihr einfach nur neugierig, welche Ausgeburten der Hölle im Showdown auf euch warten? Dann greift doch einfach auf die Levelcodes zurück.

1. Level:	3h9 512 111
2. Level:	4cc 54* 111
3. Level:	7ml 1j8 411
4. Level:	8bp 14p 8c1
5. Level:	c5x 1dh fm1
Credits:	d5x 5k2 hm1

INFO SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes



Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr euer Schummelmodul ein wenig tunen. Die Ziffern unter [m] dürft ihr dabei aber keinesfalls vergessen, sie deklarieren nämlich das gewünschte Spiel.

Beyond Good & Evil

[m]:
67NW-BQ0Y-BKKVU
6W3J-YDBA-Q394C
Unverwundbarkeit (Jade):
BKBQ-GKVX-1MC5X
CF9J-0YKH-0YA0B
Unverwundbarkeit (Piggie):
2VQJ-R7W5-D8GF5
HV9C-Z801-U3RBK

Maximale Credit-Anzahl:
V607-6HTB-WDUC0
ZZB3-GG9G-BQUUU
Alle MDisks:
BHGE-8Q7Z-C1G5Q
WP4Q-HWHN-F63E3

Tom Clancy's Rainbow Six 3

[m]:
457F-59V2-EZ87B
4K2B-DXNN-BA3NW
WKFB-47EJ-184C8
D4F8-2JXT-JG522
P090-GHTX-JM7WU
Unverwundbarkeit:
CEEB-240D-YPUW2
Z5QP-VFNY-KT71G

Unendlich Munition:
82Z4-127C-A5EXM
HU0N-HR0F-93MV0
UP4G-Z38G-0193X

Sphinx und die verfluchte Mumie

[m]:
RVK2-0FUQ-7GVQK
YVT1-XUU2-Y8HHJ
Unverwundbarkeit:
8JW8-KCCX-M8B9C
QXZT-4FN0-EG6VR
Auf Lava laufen:
PR1X-3TXG-KJBQV
UTJ8-DW7A-3FGQB

Super-Sprung (A halten):
U7U4-VDBY-3KE4T
HZFE-WKH1-AAFP9
RW3B-BFEA-GW1PF
Riesen-Sphinx (L + Y drücken):
PE2X-G1ZZ-00B6A
QJA5-RT9F-P7AXP
AGEE-DTP8-YAUKU
6WUY-VWTQ-V02PC
K5KD-K9UK-5K8XM
WRA9-FFCR-9HYN6
E9FZ-A3QA-YCERP
Miniatur-Sphinx (L + X drücken):
W25P-C527-8Y7TJ
GRC6-PJCH-1UEN3
VR7W-ZZG0-PFP2R
TX28-R2AQ-QYEK3
3QM0-D9T4-HQ86X
62A7-BZUE-X1JBR
E9FZ-A3QA-YCERP

Tak und die Macht des Juju

[m]
REUM-606N-C77QB
TCK2-82ZT-X95MB
Unverwundbarkeit:
N3T7-JQFD-HNA4F
CV1U-AYP3-3J4FF
Unendlich viele Federn:
G2U0-JWET-WKN92
J5EQ-0HJE-1R4FF
Alle Mondsteine:
J5ME-3EXD-1C2MB
42YW-DPD2-1W9HB
Super-Sprung (Z halten):
BT8R-HXQX-Q35E9
61MD-9C3Z-9ZW85
C9AG-RV4R-B1W61
PP9H-9J83-7QQ7Z

Batman Rise of Sin Tzu

[m]:
83RD-BZ46-R5WBT
600W-3MKN-YENUV
Unverwundbarkeit:
TE5C-PMQY-AG6QQ
E0F9-K0WR-PQ35H
Unendlich viele Leben:
U8CG-8CAT-ZTFMT
849Q-U2UJ-8UB6R
Alles freischalten:
8JTK-AEDN-QXQ27
BG6G-NDRP-JHJHC

INFO CLASSIC-CHEATS

Beach Spikers

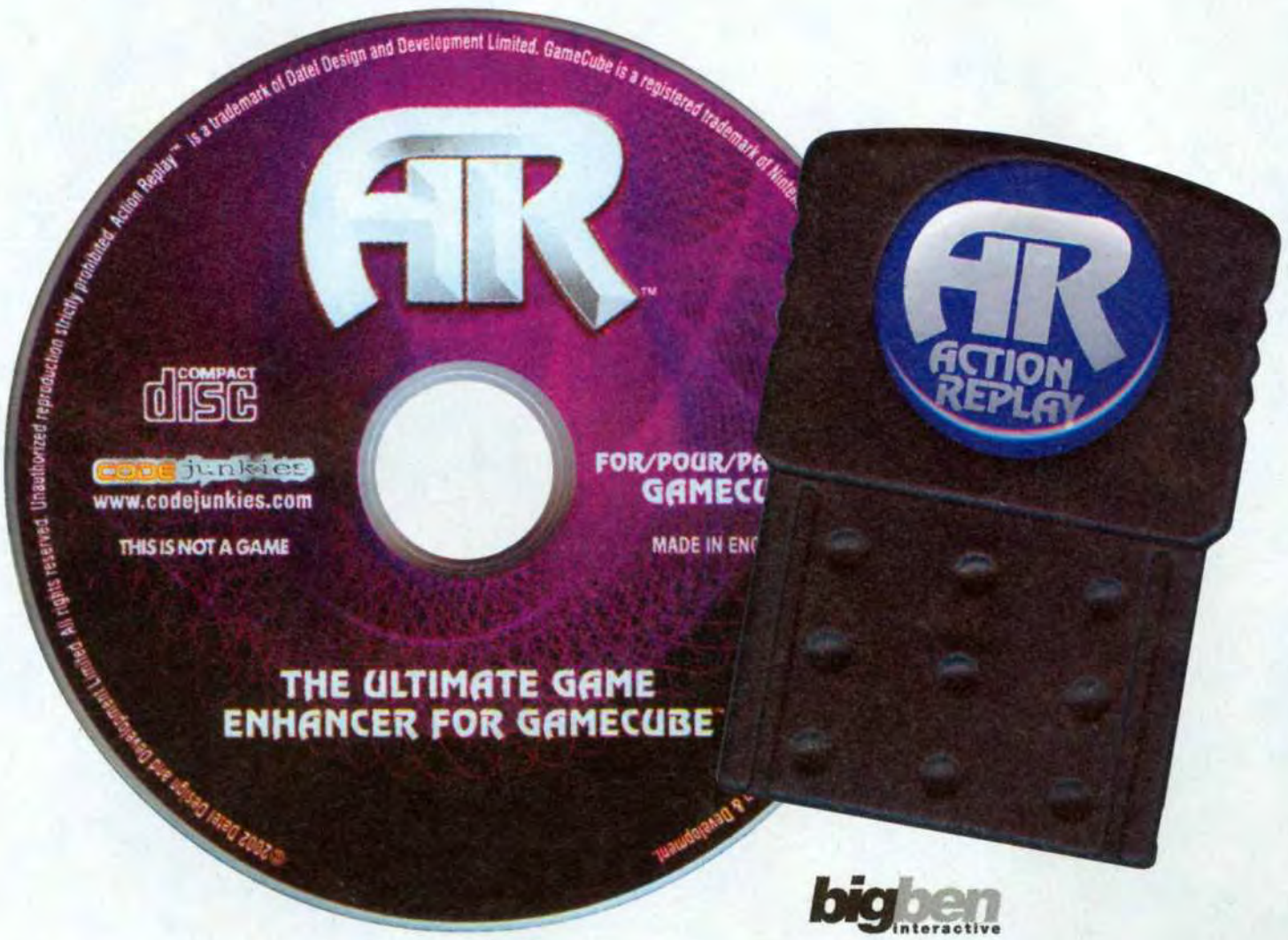
CHEATCODE **Neue Outfits für die Bikini-Girls**

Egal, wie viel Zeit man mit *Beach Spikers* bereits verdaddelt hat: Eine Partie Beach-Volleyball macht – vor allem mit ein paar Freunden – immer wieder Spaß. Wer sich an den Outfits der Girls aber schon zur Genüge satt gesehen hat, kann in der World Tour sein eigenes Team zusammenstellen und seinen Mädels endlich mal was Neues zum Anziehen spendieren. Um die schmucken Strand-Outfits freizuschalten, müsst ihr als Namen einfach folgende Passwörter eingeben:

DAYTONA:
Daytona-USA-Outfit (Uniform 107 + 108)
FVIPERS:
Fighting-Vipers-Outfit (Uniform 109 + 110, Haar 75, Gesicht 51)
ARAKATA:
Space-Channel-5-Outfit (Uniform 111 + 112 + 113, Haar 76, Gesicht 52)
JUSTICE:
Virtua-Cop-Outfit (Uniform 105 + 106, Sonnenbrille 94)
PHANTA2:
Phantasy-Star-Online-Outfit (Uniform 114 + 115, Haar 77, Gesicht 53)
OHTORII:
Sega-Outfit (Uniform 116 + 117)

Unvergesslich

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für N-ZONE wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** das **Action Replay** von Bigben Interactive!



Mit dem Action Replay haben frustrierende Spielerlebnisse ein Ende. Ohne schlechtes Gewissen könnt ihr an euren GameCube-Spielen herumtricksen und so neue Leben, mehr Energie oder zusätzliche Zeit hinzufügen, um dann in Ruhe und entspannt das Spiel bis zum Ende zu zocken. Sogar solche Bereiche könnt ihr betreten, die man normalerweise nie zu Gesicht bekommt. Auf der beiliegenden CD sind bereits über 1.000 Cheatcodes für PAL-Spiele vorinstalliert, weitere Codes könnt ihr euch über eine eigene Web-Seite downloaden. Und der so genannte Freeloader ermöglicht das Spielen von Importspielen auf jedem regulären GameCube – das ist gerade für die Spieler interessant, die nicht so lange auf die neuesten Spiele-Hits aus Fernost warten wollen.

www.bigben-interactive.de

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Action Replay (Art.-Nr.: 002632)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 11

Teil 2

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Viel Spaß mit dem zweiten Teil unserer **detaillierten Komplettlösung.**

MISSION 5: Verarbeitungsanlagen, Kundang Indonesien

ABGRUND Seilt euch an dem Holzstumpf ab, um weiter in das Lager vorzudringen.

Sprengsätze platzieren leicht gemacht

Geht ein paar Meter geradeaus und redet mit Shetland. Links neben ihm könnt ihr euch anschließend abseilen. Lauft durch das Hanffeld in Richtung Zelt. Greift euch den Typen im Zelt und lasst ihn im Schatten ein Nickerchen machen. Schleicht voran und hebt die Flasche auf. Sobald der nächste Gegner erscheint, werft ihr die Flasche in das Zelt und eilt dem Wächter hinterher, um ihn niederzuschlagen. Lauft weiter und versteckt euch hinter den Sandsäcken, bis sich der Feind in die Luft sprengt. Sobald der zweite Betrunkene nach dem Rechten sieht, verpasst ihr ihm eine Ladung Blei. Danach haltet ihr euch rechts, da ihr hier lediglich zwei Minen entschärfen müsst. Nach dem Checkpunkt lauft ihr weiter und arbeitet euch an den nächsten Stolperdrähten vorbei. Verliert dabei die Terroristen nicht aus den Augen. Sobald ihr das Flugzeug erreicht, erklimmt ihr den Zaun und klettert an dem Pfosten zum Balkon hinauf. Schaltet das Licht aus und erledigt die Wachen. Nachdem ihr den Sprengsatz am Flugzeug angebracht habt, verlasst ihr die Halle.

Wie komme ich zum Dorf?

Geduldet euch, bis der erste Feind näher kommt, und schaltet ihn aus. Der andere Gegner lässt sich ebenfalls leise und schnell in seinem Wachhaus erledigen. Betätigt anschließend den Schalter, um die Schranke zu öffnen. Haltet euch links und wartet kurz hinter dem Wellblech, bis die entgegenkommende Wache samt Vierbeiner vorbeigegangen ist. Schleicht euch ans erste Zelt heran und schnappt euch eine der Flaschen. Nachdem ihr diese hinter das Zelt geworfen habt, könnt ihr rechtsherum weiterschleichen. Schaltet die Wache auf dem Turm aus. Ein Kopfschuss ist hier zwingend notwendig, da man euch sonst bemerkt! Erledigt die zweite Wache, wenn sie sich hinter dem linken Zelt befindet. Der Taser erweist sich hier als äußerst praktisch, ansonsten müsst ihr den Terroristen herbeipfeifen. Klettert den Wachturm hinauf und rutscht zur anderen Seite.

Wo geht's zu Sadono?

Nachdem Sadono bei der großen Holzhütte verschwunden ist, schießt ihr dort das Licht aus. Schleicht hinüber, wenn die Wache außer Reichweite ist. Gleich um die Ecke patrouilliert ein weiterer Terrorist. Schafft den Kerl leise aus dem Weg. Während ihr weiter vordringt, schießt ihr die nervigen Lichtquellen aus. Geht dann nach links und durch die zwei Durchgänge.

Lauschangriff

Nach der Unterhaltung lockt ihr die Wache mit einem Pfiff in die Dunkelheit und eliminiert den Burschen. Geht leise in die Hütte. Links im Nebenraum befindet sich ein Gegner, den ihr beim Fernsehschauen erwischt. Eilt in das obere Stockwerk und springt aus dem Fenster, um die versperrte Tür zu umgehen. Nachdem ihr draußen angekommen seid, zerballert ihr zunächst das vorderste Licht. Lockt die erste Wache durch Pfeifen an und erledigt diese in gewohnter Manier. In der Ferne befindet sich ein zweiter Terrorist. Mit einem gezielten Kopfschuss schaltet ihr ihn aus. Geht durch die Tür und schießt eine Haftkamera an die Wand, um das vertrauliche Gespräch abzuhören. Pfeift die Wache zu euch und befördert den Bösewicht ins Jenseits. Die übrigen Wachen erledigt ihr mit Kopfschüssen. Klettert rechts hinten in der kleinen Halle hinunter.

Wie gelange ich zum CIA-Piloten?

Schießt das Licht am Ende des Gangs aus, ohne dass der Wächter den Schuss bemerkt. Wartet unter dem kaputten Licht, bis der Gegner erscheint. Sobald er sich umdreht, greift ihr zu. Danach springt ihr über das Geländer auf den zweiten Feind. Im nächsten Raum schaltet ihr das Licht aus (Treppe oben). Dadurch lockt ihr die Wachen an. Ihr könnt dort beide problemlos erledigen. Geht rechts an der Wand entlang und durch die Tür. Im Raum mit den Terroristen harrt ihr aus, bis Sadono verschwindet. Danach zerstört ihr den großen Scheinwerfer und legt den Hebel um. Nutzt die Gelegenheit, um den ersten Bösewicht auszuschalten. An der Tür wartet der CIA-Pilot auf euch. Nachdem ihr mit ihm gesprochen habt, öffnet ihr die Tür mit dem Code.

Wie komme ich zu Sadonos Villa?

Haltet euch links und klettert an der Stange aufs Dach. Am Ende des Stachel-

TUNNEL Bevor ihr den Tunnel betretet, erledigt den Wächter samt Hund. Danach seilt ihr euch ab und klettert an dem Holzpfosten nach oben.

HANGAR Klettert über den Zaun, um den Hintereingang zu erreichen. Steigt hinauf zum Balkon und betretet die kleine Halle.

SCHWIERIG Wenn der Wächter an der Treppe ist, schaltet ihr das Licht aus. Sobald er wieder aufkreuzt, wartet ihr, bis er sich umdreht.

VILLA Sobald der Wächter am Tor steht, befördert ihr ihn leise ins Jenseits. Der Suchscheinwerfer wird den Körper des Gegners nicht entdecken.

drahts findet ihr eine Luke. Springt hinunter und hangelt euch zur anderen Seite des Raums hinüber. Schaltet alle Lichter aus, die sich auf derselben Höhe wie das Seil befinden. Sobald die Wache am Boxsack einen Hustenanfall bekommt, lässt sie sich nahezu geräuschlos beseitigen. Folgt dem Verlauf des Gangs. Draußen lockt ihr die Wachen in die Dunkelheit und macht die beiden kampfunfähig. Haltet euch links und deaktiviert anschließend die Kanone am Eingang. Schießt das Licht daneben aus, um sicher durch die Tür zu gelangen. Stellt euch gleich in die Ecke neben der Tür. Die Wache beim Suchscheinwerfer eliminiert ihr, wenn diese ganz nahe am Tor steht. Um sicher in die Villa zu gelangen, schießt ihr die Lichter aus. Achtung: Am Eingang patrouilliert ein weiterer Terrorist. Benutzt den Code aus den Notizen, um auf das Anwesen zu gelangen. Mit SWAT-Drehungen kommt ihr an den Fenstern vorbei. Sobald Sadono den Raum verlässt, schießt ihr die zwei Kameras kaputt. Jetzt könnt ihr schnell auf Sadonos PC zugreifen.

Raus aus der Villa

Nachdem ihr die Hintertür geöffnet habt, werdet ihr bedroht. Rührt euch nicht vom Fleck. Wenn der Kampf in vollem Gange ist, ballert ihr die drei Wachen über den Haufen. Folgt anschließend dem Pfad, um euren Hintern in Sicherheit zu bringen.

MISSION 6:
Schiffswerft Komodo, Indonesien

Wie komme ich zum Keller?

Achtet auf die Wache und auf das Geschütz im Turm, während ihr durchs Dickicht schleicht. Geht zur provisorischen Behausung auf der linken Seite. Packt unterwegs die Dose mit ein. Werft die Dose, um die Wachen abzulenken. Huscht durch das Licht zur nächsten Hütte. Nach dem Holzzaun seht ihr zwei Wachen am Tisch sitzen. Schießt die Lichter aus und neutralisiert die Gangster. Links gegenüber befindet sich ein kleiner Spalt. Mit einem Doppelsprung kommt ihr nach oben. Unter euch schaut eine Wache fern. Sorgt dafür, dass es ihre letzte Tagesschau war. Um hinter den Schießstand zu gelangen, schleicht ihr unter den Bettlaken hindurch. Anschließend erledigt ihr die Wache am Schreibtisch, sobald sie eine Pause einlegt. Klettert links die Stange hoch und hangelt euch zur anderen Seite. Innen steigt ihr die Leiter hinab und fahrt mit dem Aufzug.

Wie hole ich das U-Boot hoch?

Schaltet das Licht aus, um die Wache anzulocken. Nachdem ihr diese k. o. geschlagen habt, geht ihr rechts um die Ecke. Im Raum vor euch erledigt ihr den Wachmann, der euch den Rücken zukehrt. Knipst das Licht aus, um den Mechaniker anzulocken. Bringt ihn zum Singen. Danach geht ihr zum Computer um die Ecke und zwingt eure Geisel, das U-Boot auftauchen zu lassen. Wartet noch kurz, bis der Techniker den Wachen gesagt hat, dass alles in Ordnung ist. Danach ist er nutzlos und kann seine Reise ins Traumland antreten. Verlasst den Kontrollraum und geht rechts um die Ecke.

Wie geht's zum U-Boot?

Hinter der Tür geht's direkt zum U-Boot. Die Wache, die draußen patrouilliert, lockt ihr an, indem ihr das Licht ausschaltet. Während sie im finsteren Raum umherirrt, huscht ihr schnell durch die Tür. Rennt den Steg entlang, bis ihr zu der Luke gelangt. Klettert an den Stangen und Seilen entlang, bis ihr das U-Boot erreicht. Zieht euch nach oben, macht den Feind kampfunfähig und rennt zum U-Boot.

Wie geht's im U-Boot weiter?

Schleicht um die Ecke und wartet in der kleinen Nische, bis die Wache vorbeigelaufen ist. Geht dann leise durch den Schlafraum. Ein Deck weiter unten führt ihr eine SWAT-Drehung aus, um das Licht ausschalten zu können. Stellt die neugierige Wache ruhig. Nachdem ihr den Raum durchquert habt, harrt ihr nach der Tür in der dunklen Ecke aus. Nach einiger Zeit kommt der Colonel und fummelt an der Apparatur herum. Packt zu und schleppt ihn zum Retina Scanner. Danach lasst ihr den Colonel träumen. Sobald ihr den Typ versteckt habt, betretet ihr den Raum und versteckt euch links in der Ecke. Wenn der erste Bösewicht den Raum verlassen hat, schnappt ihr euch seinen Kollegen. Der Computer befindet sich im hinteren Teil dieses Raums.

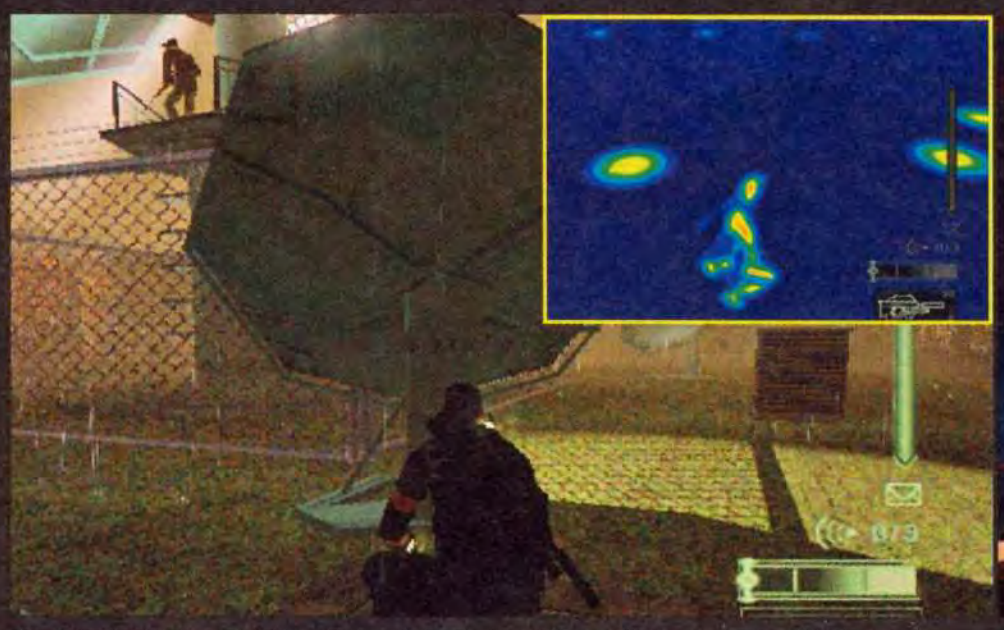
Wie komme ich zur Abholzone?

Geht rechts aus dem Raum heraus und verlasst das U-Boot über die Leiter. Bevor ihr die Treppen am Ende des Stegs hinabsteigt, schaltet ihr die Wache aus. Glücklicherweise dürft ihr jetzt eure Schusswaffen wieder benutzen. Unten angekommen, ballern die bösen Jungs aus allen Rohren. Bleibt cool und schießt auf die Fässer. Kurz bevor ihr die Leiter erreicht, tauchen auf der gegenüberliegenden Seite zwei neue Feinde auf. Bleibt hinter der Säule und geht langsam nach rechts. Erledigt die Gegner und steigt die Leiter hinab.

MISSION 7:
Sender Freies Indonesien, Djakarta, Indonesien

Wie gelange ich auf das Gelände des Senders?

Klettert die Leiter hinab. Am Rand des Daches seilt ihr euch ab und klettert ganz nach unten. Schießt das Licht aus und schleicht zur anderen Seite. Falls ihr euch von der Wache gestört fühlt, wartet einfach, bis diese an dem Fahrzeug herumfummelt. Klettert am Rohr hinauf. Am übernächsten Rohr könnt ihr euch wieder zur anderen Seite hangeln. Wenn euch die Lüftung im Weg ist, hangelt ihr euch am Sims vorbei und rutscht anschließend an der Abwasserleitung nach unten. Um die Wache unter euch zu beseitigen, lockt ihr den Kerl mit einem Pfiff in die Dunkelheit. Zerschießt die baumelnde Lampe und das Flutlicht rechts oben. Links



WACHTURM Das Gebiet wird mit Scheinwerfern überwacht und ist vermint. Wechselt deshalb ständig die Sicht und bleibt geduldig.

KANTINE Springt auf den Kaffeeautomaten und hangelt euch zu dem Lüftungsschacht. Am anderen Ende warten drei Gegner.

geht's zwei Leitern hinauf und dann per Seil zur anderen Seite. Klettert links über den Zaun und knackt das Türschloss. Springt zu der Stange und rutscht nach unten. Sorgt auf dem Parkplatz für Dunkelheit – das heißt, dass sämtliche Lichtquellen ausgeschaltet beziehungsweise zerstört werden müssen. Achtet darauf, dass ihr nicht von Gegnern gesehen werdet, sobald ein Blitz die Umgebung kurz erhellt. Pfeift die Wachen herbei, dann könnt ihr eine nach der anderen aus dem Weg schaffen. Lauft auf die Mauer zu und zwängt euch durch den Spalt links. Bewegt euch mit äußerster Vorsicht, da an dieser Stelle eine Mine platziert wurde. Die zwei Wachen in diesem Gebiet könnt ihr ohne Probleme ausschalten, wenn ihr die Scheinwerfer zerballert habt. Steigt die Leiter herab. Achtung: Im Raum rechts befindet sich eine Überwachungskamera, die ihr unbedingt lahm legen müsst. Durchquert den Raum und sorgt in dem Gang für Dunkelheit, damit ihr die Wache erledigen könnt. Biegt bei der nächsten Gelegenheit nach links ab und stört hier ebenfalls die Kamera. Im folgenden Gang schaltet ihr einen weiteren Feind aus und klettert anschließend die Leiter hinauf.

Wie gelange ich in das Gebäude des Senders?

Sucht hinter den Satellitenschüsseln beziehungsweise Kisten Deckung vor den Scheinwerfern. Vorsicht: Das Gelände ist vermint. Benutzt eure Infrarotsicht, aber achtet auf die Scheinwerfer. Von der letzten Schüssel aus schleicht ihr zum Gitter. Harrt hier aus, bis der Lichtkegel weg ist. Lauft dann zur gegenüberliegenden Seite und klettert an dem Zaun entlang, um über das letzte Minenfeld zu gelangen. An der Stelle ohne Stacheldraht klettert ihr auf die andere Seite und arbeitet euch mit SWAT-Drehungen bis zur Tür vor. Knackt anschließend das Schloss. Wenn euch die Wache dahinter den Rücken zukehrt, erledigt ihr den Kerl. Die beiden Terroristen außerhalb lockt ihr nacheinander ins Haus (Lichtschalter kurz betätigen oder pfeifen), um sie dort zu beseitigen. Hinter dem Auto zu eurer Linken klettert ihr nach oben und gelangt per Doppelsprung aufs Dach. Zerschießt das Fenster bei der abgerissenen Satellitenschüssel und seilt euch ab. Schaltet die Wache aus und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Achtung: Wenn ihr euch dem Aufzug nähert, steigt dort ein weiterer Gegner aus.

Wo finde ich Ingrid?

Oben angekommen, schießt ihr sämtliche Lichter aus. Schleicht nach links und wartet, bis die beiden Gegner verschwinden. Danach öffnet ihr die Doppeltür und versteckt euch hinter den Kisten. Ballert auf die Neonröhre über euch und schlagt den Feind nieder. Zwischen den hintersten Kistenstapeln springt ihr nach oben zu dem Lüftungsschacht. Erledigt die drei Wachen und lauft hinter die Bühne. Nutzt die flexible Optik an der Tür und belauscht das Gespräch. Anschließend schleicht ihr zu der Doppeltür und hört euch eine weitere Unterhaltung an. Redet in einem günstigen Moment mit Ingrid.

Schnappt euch Sadono!

Folgt Ingrid auf Schritt und Tritt. Wenn sie sich mit den Wachen unterhält, müsst ihr handeln: Lauft auf der linken Seite und packt die erste Wache. Der zweiten verpasst ihr eine Portion Blei. Lasst den Ansturm der nächsten Wachen im Bleihagel untergehen. Ihr könnt auch die Kanone umprogrammieren, um die zusätzlichen Gegner loszuwerden. Geht nun mit Ingrid zum Scanner und durch die Tür. Die beiden Wachen stellt ihr ruhig. Im Gang schießt ihr das Licht aus. Stört die Kamera und arbeitet euch weiter vor. In der Kantine klettert ihr auf den Kaffeeautomaten und steigt in den Lüftungsschacht. Lauft nach rechts und versteckt euch hinter den Kisten, um von hinten an Sadono ranzukommen. Achtung: Alles muss jetzt sehr schnell gehen. Ihr könnt unbesorgt rennen, da der Teppichboden die Fußschritte recht gut dämpft. Passt dabei immer auf den Scheinwerfer auf. Sobald ihr hinter den Vorhängen steht, schlagt ihr zu. Wenn ihr Sadono geschnappt habt, schleppt ihr ihn zum

STUDIO Geht den Lichtkegeln aus dem Weg und schleicht euch an den Kisten entlang.

Ausgang und benutzt den Retina Scanner. Mit Sadono im Schlepptau geht ihr nach oben zum zweiten Scanner. Auf dem Dach der Sendestation wartet bereits der Helikopter auf Sie.

MISSION 8:
Los Angeles International Airport, Kalifornien, USA

Vorab: Die Terroristen erkennt ihr an ihrer aufgrund einer Impfung erhöhten Körpertemperatur.

Wie komme ich in den Flughafen hinein?

Klettert über den Zaun und steigt hinten in den LKW, der euch auf das Flughafengelände bringt. Im Häuschen befindet sich ein Terrorist, den ihr erledigt. Eilt durch die Tür, da euch sonst der Spürhund samt Polizist auf die Schliche kommt. Im nächsten Raum tauchen nach kurzer Zeit eine Putze und ein Polizist auf. Knockt beide kurzerhand aus. Schaltet zuvor das Licht aus, damit ihr nicht von den Kameras entdeckt werdet. Öffnet die rechte Tür und steigt dann aufs Waschbecken, um in den Lüftungsschacht zu gelangen. Haltet euch links.

Terroristenjagd I

Verfolgt das Gespräch und verlasst den Schacht durch die hinterste Öffnung. Lockt den Terroristen mit einem Pfiff an und erledigt ihn. Schleicht in die nächste Halle, sobald der normale Angestellte wegschaut. Huscht rechts an der Wand entlang bis zu den Kistenstapeln auf der gegenüberliegenden Seite des Raums. Wartet zwischen den Kisten, bis der Terrorist erscheint, und zieht ihn ins Dunkel. Danach neutralisiert ihr den Kerl. Klettert auf die Plattform und springt zum Regal. Schickt den Polizisten ins Land der Träume und schleicht den Steg entlang. Der Mann, der in der Nähe der Tür Wache hält, ist der letzte Terrorist, den ihr erledigen müsst.

Wie komme ich an den Fließbändern vorbei?

Von der Tür aus zerstört ihr die beiden Überwachungskameras. Steigt auf das Fließband und versteckt euch hinter großen Gepäckstücken, um ungesehen an der ersten Wache vorbeizukommen. Sobald ihr zur nächsten Kurve gelangt, steigt ihr auf das zweite Förderband und ballert auf die Kamera. Beim zweiten Polizisten wartet ihr, bis dieser sich umdreht. Rennt dann schnell über das Förderband. Jetzt müsst ihr noch eine letzte Überwachungskamera ausschalten. Geht anschließend durch die Tür und nach oben.

Terroristenjagd II

Eilt nach rechts in den Schatten, wenn die Luft rein ist. Zieht die Aufmerksamkeit des Wächters auf euch und beseitigt ihn, sobald er in den Schatten läuft.

LAUFBAND Bleibt immer im Schatten und wagt euch nur ins Licht, wenn die Leute abgelenkt sind.

FINALER SCHUSS Von dem kleinen Steg aus habt ihr die beste Schussposition auf Soth. Erledigt ihn und seinen Komplizen. Danach kümmert ihr euch um das ND133.

Nehmt den Türcode an euch und lauft über die Rollbänder zur nächsten Tür. Schießt die Lichter im Gang aus. Sicherheitshalber stört ihr noch die Kamera, bis ihr links um die Ecke seid. Wartet, bis das Gespräch zu Ende ist. Sobald der Wächter durch die Tür geht, lauft ihr zu dem Angestellten und legt ihn lahm. Danach könnt ihr den Terroristen ohne weiteres ausschalten. Die beiden Gegner solltet ihr nacheinander anlocken und ausknocken, damit ihr in Ruhe arbeiten könnt. Wartet an der Rolltreppe und kümmert euch zuerst um den Kerl in dem dunklen Hemd. Schaltet die Lampen aus und geht anschließend die Rolltreppe hinunter. Sucht Soth im unteren Bereich. Im Raum rechts von euch befinden sich zwei Kameras. Daher müsst ihr die Lichter ausschießen, bevor ihr den Aufzug betretet.

Fahrstuhlschacht

Sobald der Fahrstuhl anhält, schießt ihr den Notausgang frei. Zieht euch an den Stahlseilen nach oben. Springt in die kleine Nische und klettert an dem Rohr nach oben. Hangelt euch nach rechts und lasst euch zum unteren Rohr fallen. Zwängt euch durch die enge Öffnung und springt nach oben. Nachdem ihr euch um die Ecke gehangelt habt, zieht ihr euch nach oben und zerschießt das Gitter vor dem Lüftungsschacht. Weiter geht's die Leitern nach oben. Seilt euch an dem mittleren Schacht ab und springt vom Auszug aus zu der Nische.

Schnappt euch Soth

Bleibt im Schatten und zerstört alle Scheinwerfer, die ihr entdeckt. Erledigt den Wächter (Terrorist) und das Personal. Schleicht an dem zweiten Mechaniker vorbei, ohne ins Licht zu treten. Klettert dazu durch die Nische in der Säule und anschließend über das Gerüst. Steigt die Leiter in der Nähe eurer Startposition hinauf und lasst die nächste Leiter hinter euch. Wartet einen günstigen Moment ab und begebt euch sofort in den Schatten. Von hier aus habt ihr eine optimale Schussposition auf die letzten beiden Terroristen. Macht zunächst Soth mit einem Kopfschuss unschädlich und kümmert euch danach um seinen Kollegen. Danach sprintet ihr sofort zum ND133-Behälter, um die Endsequenz zu starten.

Spider

Fortbewegung

Von Haus zu Haus schwingen

Außer an Häusern könnt ihr die Spinnweben an vielen anderen Objekten befestigen, um euch durch die Stadt zu schwingen. Bringt die Seile an Fahnenmasten, Laternen, Bäumen und sogar Hubschraubern an. Der Schwung ist bei dieser Art der Fortbewegung entscheidend. In welche Richtung ihr geschleudert werdet, hängt von dem Zeitpunkt ab, an dem ihr den Faden loslasst. Ihr könnt entweder nach vorne fliegen und mit möglichst viel Schwung das nächste Seil abschießen oder ihr fliegt in die Höhe. Im freien Fall habt ihr besonders viel Schwung. Wenn ihr jetzt ein Seil abschießt, nehmt ihr unglaublich viel Geschwindigkeit auf – achtet darauf, dass ihr keinen unfreiwilligen Looping ausführt oder in die falsche Richtung fliegt, wenn ihr euch beeilen müsst. Falls ihr nicht den entscheidenden Flugwinkel für eine Kurve erreicht, lasst euch zum Abbiegen einfach gegen eine Wand krachen. Ihr könnt zusätzlichen Schwung holen, indem ihr die Sprint-Taste gedrückt haltet, während ihr durch die Stadt schwingt. Allerdings müsst ihr die Taste wieder loslassen, bevor ihr ein neues Seil abschießt, da ihr sonst einen Netzleinenzug ausführt. Haltet die Sprint-Taste gedrückt und lasst das Seil recht früh los, damit ihr mit hoher Geschwindigkeit nach vorne fliegt. Für diesen Sprung benötigt ihr das entsprechende Upgrade.

Netzleinenzug

Holt euch dieses Upgrade so früh wie möglich, da ihr es bei euren Streifzügen durch Manhattan sehr oft einsetzen müsst. Mithilfe eines Spinnfadens könnt ihr euch nach vorne ziehen. Dieses Manöver eignet sich hervorragend, um schnelle Richtungswechsel auszuführen. Der Netzleinenzug kann auch als eine Art „Sicherungsseil" verwendet werden, da ihr dieses Manöver einsetzen könnt, kurz bevor ihr aus gefährlicher Höhe auf dem Boden aufschlagt. Benutzt die Fähigkeit, wenn ihr ein Dach überwinden müsst und kein Haus in der Nähe ist, an dem ihr euch entlangschwingen könnt. Sogar den Central Park durchquert ihr relativ schnell, indem ihr ausschließlich den Netzleinenzug einsetzt. Ein weiterer Vorteil liegt darin, dass das Seil bei dieser Technik überall haftet, sogar auf der Straße.

Wandsprint

Diese Fertigkeit ist sehr nützlich, um Gebäude in Rekordzeit zu erklimmen. Rennt an der Wand nach oben und ladet sofort die Sprungkraft auf. Kurz bevor ihr den Halt verliert, springt ihr nach oben und sprintet erneut an der Wand entlang. Dieses Manöver könnt ihr beliebig oft wiederholen. Der Wandsprint ist sehr nützlich, wenn ihr unter Zeitdruck steht. Allerdings erfordert dieser Move viel Übung, da ihr euch oft aus Versehen von der Wand abstoßt oder den Halt verliert, bevor ihr den nächsten Sprung ausführt.

Flying-Tricks

Solange ihr durch die Luft fliegt, habt ihr die Möglichkeit, diverse Tricks auszuführen. Diese kleinen Einlagen sind nicht nur hübsch anzusehen, sondern füllen zudem euren Hero-Balken auf. Ladet die Hero-Energie immer auf und greift in Kämpfen auf die nützliche Fähigkeit zurück.

Kampf

Block durchbrechen

Haltet die Sprint-Taste gedrückt und schleudert gleichzeitig ein Netz in Richtung Gangster. Für die Standardgegner ist es unmöglich, diesen Angriff abzuwehren. Jetzt könnt ihr nach Belieben vorgehen. Wenn der Feind eine Schusswaffe besitzt, solltet ihr ihn mit einem Spinnfaden entwaffnen. Eine zweite

Spider-Man 2

Spider-Man ist wieder unterwegs, um den Ganoven von Manhattan das Handwerk zu legen. **Unsere Tipps erleichtern die Verbrecherjagd.**

Möglichkeit ist Spider-Mans Kinnhaken. Sprintet auf die Feinde zu und drückt die Schlag-Taste, noch während ihr euch bewegt.

Ausweichen

Macht euch so früh wie möglich mit den Spinnenreflexen vertraut. Wenn ihr es schafft, einer Attacke erfolgreich auszuweichen, könnt ihr direkt danach einen Gegenangriff starten. Besonders wichtig wird diese Technik, sobald ihr euch den Wirbelwindtritt gekauft habt. Führt diesen Konterangriff aus, nachdem ihr einem Angriff ausgewichen seid. Ihr trefft euren Gegner immer und zieht auch die Feinde in Mitleidenschaft, die innerhalb eurer Reichweite stehen. Bei den meisten Endgegnern sind die Ausweichmanöver der Schlüssel zum Sieg.

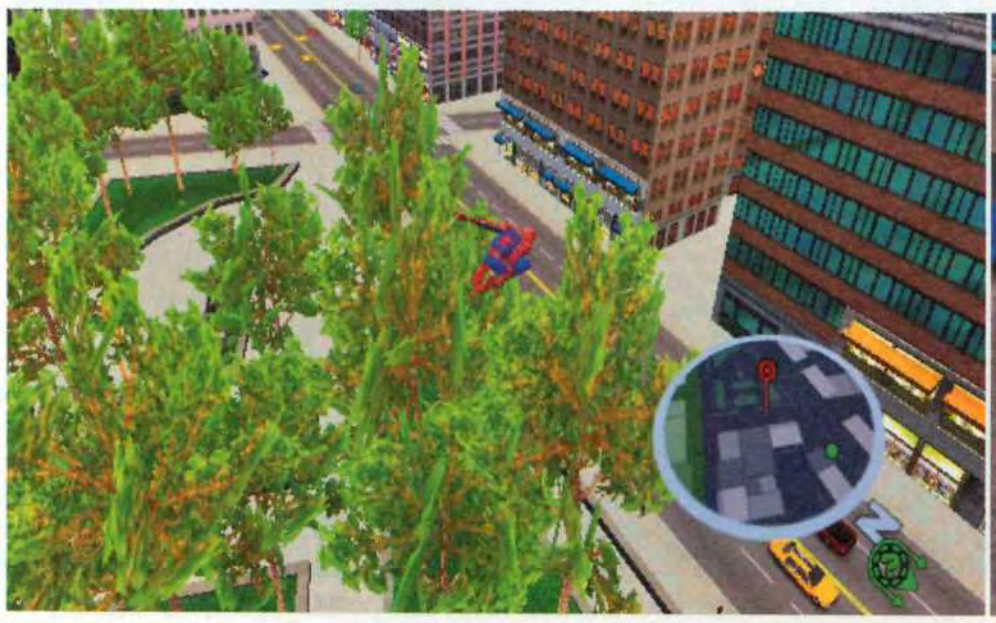
Luft-Combos

Kauft euch die Upgrades für die Luft-Combos so früh wie möglich, da dieser Angriff sehr nützlich ist und bei vielen Endgegnern benötigt wird. Ihr müsst den Gegner lediglich mit einem Kinnhaken in die Luft befördern. Springt anschließend nach oben und schlagt auf den Feind ein. Euer Gegner hat in dieser Situation keine Möglichkeit zum Blocken und ist euren Angriffen hilflos ausgeliefert. Eine einzige Schlagserie genügt meistens, um einen angeschlagenen Standardgegner zu erledigen.

Endgegner

Rhino

Hier ist es wichtig, auf die Spinnensinne zu achten. Der Gegner verfügt über jede Menge Kraft, weshalb ihr den Schlägen auf jeden Fall ausweichen solltet. Er führt einen speziellen Angriff aus, mit dem er euch dreimal hintereinander zu



NETZLEINENZUG Mit dieser Technik durchquert ihr Parkanlagen zügig.

WIRBELWIND Diese Attacke schadet allen Gegnern, die in der Nähe sind.

REPORTER Mit genügend Schwung erreicht ihr den rettenden Balkon. Wenn der erste Versuch fehlschlägt, schwingt ihr zurück zur Bühne.

MONSTERHIRN Sobald der Schild deaktiviert ist, startet ihr einen Angriff. Beeilt euch mit den Combos, damit ihr das Hirn im ersten Anlauf erledigt.

treffen versucht. Weicht allen drei Schlägen aus, damit sich der Gegner weiter um die eigene Achse dreht. Sobald euer Feind benommen ist, könnt ihr eine Combo anbringen. Alternativ weicht ihr seinen Standardangriffen aus und kontert mit einer Luft-Combo.

Reporter retten

Zuerst müsst ihr die Reporter retten, die an dem Balkon hängen. Ihr erreicht die beiden, indem ihr euch hinüberschwingt. Danach kümmert ihr euch um die einzelnen Roboter – eine Luft-Combo genügt, um die lästigen Metallmonster zu zerstören. Auf der Bühne schnappt ihr euch einen der Reporter, stellt euch in der Mitte auf und springt nach oben. Sobald ihr Schwung verliert, schießt ihr einen Spinnfaden ab und schwingt mithilfe der Sprint-Taste zur anderen Seite. Wenn ihr nicht genug Schwung habt, könnt ihr auf die Bühne zurückspringen und dieses Manöver erneut versuchen.

Mysterio – Liberty Island

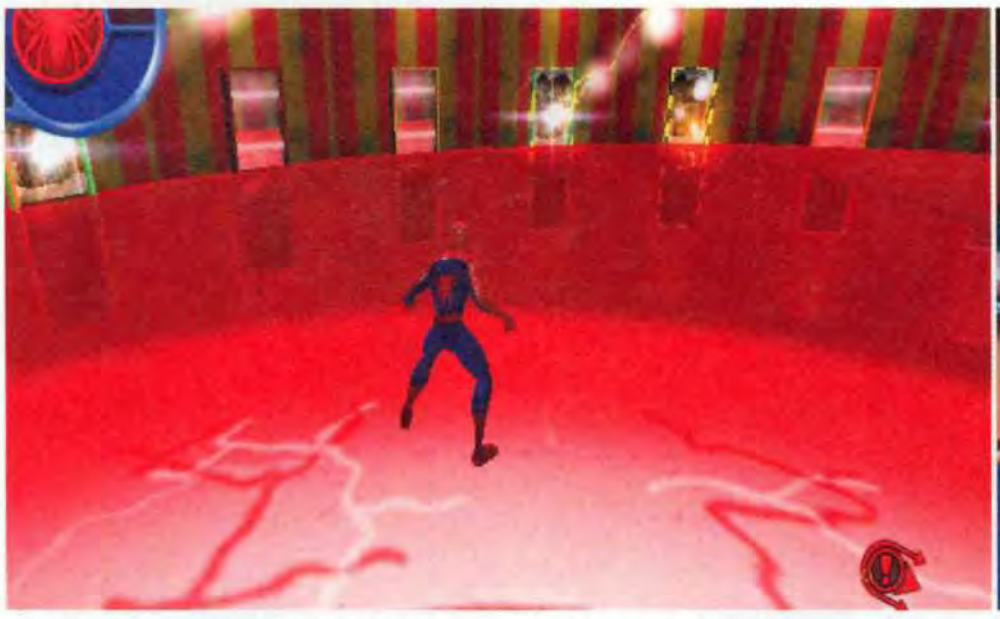
Zunächst müsst ihr die Freiheitsstatue erreichen, indem ihr euch an den einzelnen Plattformen entlanghangelt. Da ihr meist an Höhe verliert, während ihr euch zur Statue schwingt, legt ihr ab und zu einen Zwischenstopp ein. Lasst euch an zwei Seilen gleichzeitig baumeln und ladet den Sprung-Balken komplett auf. Jetzt schießt ihr in die Höhe und feuert ein neues Seil ab, wenn ihr den höchsten Punkt des Sprungs erreicht habt. Sobald ihr auf der Insel seid, könnt ihr einen Spinnfaden an den nahe gelegenen Plattformen befestigen, die dann von selbst nach oben schweben. Jetzt seid ihr auf Höhe des Statuenkopfs und schwingt zu den Pfosten. An jeder dieser Metallstangen befindet sich eine kleine Kugel, die den Schutzschild mit Kraft versorgt. Schwingt hoch genug, damit ihr eine der Stangen erreicht. Bei einem der Pfosten haltet ihr die Taste für den Wandsprint gedrückt, bis Spider-Man sitzen bleibt. Sobald Spider-Man auf dem Pfosten hockt, krabbelt ihr zur Kugel, um sie zu demolieren. Nutzt dazu die Luft-Combo. Springt auf die Kugel zu und hämmert auf die Schlag-Taste ein. Selbst wenn die ersten Schläge danebengehen, müsst ihr die Angriffskombination bis zu Ende ausführen, da ihr beim letzten Schlag in Richtung Kugel gezogen werdet. Jetzt könnt ihr eine zweite Combo starten und die Kugel zerstören. Wiederholt den Vorgang, bis ihr alle Kugeln kaputtgemacht habt. Da der Schutzschild nur für sehr kurze Zeit deaktiviert ist, müsst ihr schleunigst auf die Plattform in der Mitte der Pfosten gelangen. Schlagt schnell auf das verwundbare Hirn ein. Wenn ihr euch zu viel Zeit gelassen habt, müsst ihr alle acht Kugeln erneut zerstören.

Fun House of Doom

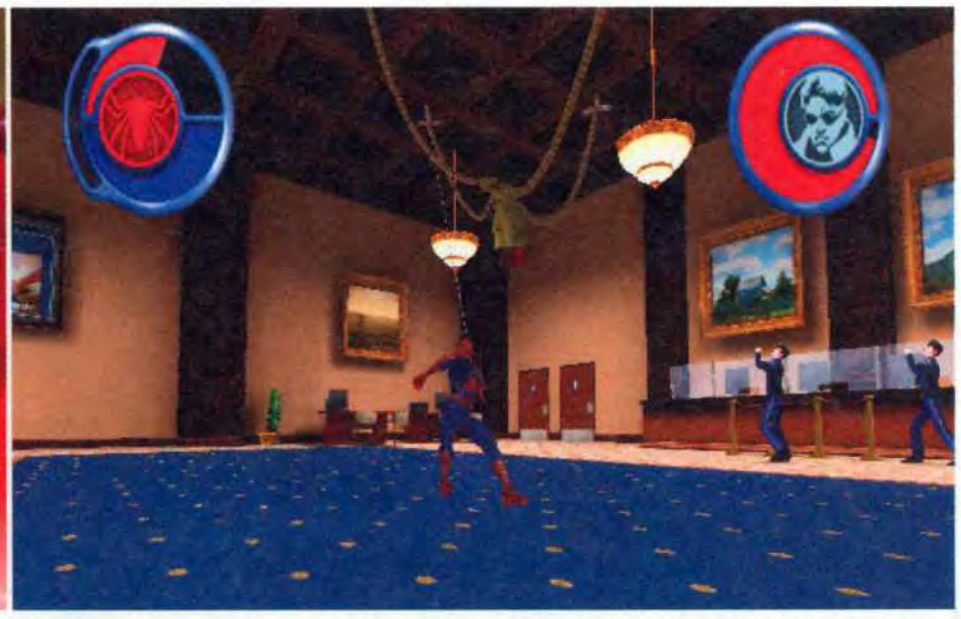
Aus den Spiegeln erscheinen jede Menge Doppelgänger, die euch das Leben schwer machen. Allerdings könnt ihr euch um den Kampf drücken. Lauft an der Wand des Raums entlang, bis euch drei Spiegelbilder auf den Fersen sind. Jetzt schlagt ihr auf die Spiegel ein und zerstört einen nach dem anderen. Anschließend verprügelt ihr die übrig gebliebenen Doppelgänger und verlasst diesen Raum.

Doktor Octavius – Bank

Hier müsst ihr zunächst mit den Schergen des Doktors fertig werden. Feuert mit Klumpen aus Spinnweben auf die Gegner und gebt ihnen Saures. Nehmt euch vor den Sprengkörpern in Acht und behaltet Octavius im Auge. Wenn der Feind näher kommt, setzt ihr den Netzleinenzug ein, um schnell aus dem Angriffsbereich des Bossgegners zu verschwinden. Nachdem ihr die Helfer eures Feindes erledigt habt, geht ihr zum Angriff über. Weicht aus, sobald



SPIEGELRAUM Zerstört alle Spiegel, um den Ausgang freizulegen. Es können euch nicht mehr als drei Doppelgänger verfolgen.



BANK Ihr müsst nur zwei Tentakel festkleben, wenn Doktor Octavius an der Decke hängt. Greift den Feind mit einer Luft-Combo an.

SHOCKER Sobald der Bossgegner zu leuchten beginnt, müsst ihr euch schleunigst aus dem Staub machen. Nutzt dazu den Netzleinenzug.

LABORATORIUM Um den Schild von Shocker auszuschalten, müsst ihr den Schalter betätigen, der sich gegenüber von Cats Terminal befindet.

sich die Spinnensinne melden, und drückt danach sofort auf die Spinnweben-Taste. Auf diese Weise klebt ihr die vier Tentakel des Doktors auf dem Boden fest und setzt anschließend zu einer Combo an. Sobald sich euer Widersacher befreien konnte, macht ihr euch schnell mit einem Netzleinenzug aus dem Staub, um seinem vernichtenden Angriff zu entgehen. In diesem Kampf müsst ihr den Lebensenergie-Balken eures Gegners lediglich halbieren, um das Gefecht siegreich zu beenden.

Shocker – Lagerhalle

Schwingt durch die Halle, um Shocker zu erreichen. Setzt das Radar ein, um den Feind zu finden, da er oft und schnell seine Position wechselt. Bringt eine Combo an und macht euch sofort aus dem Staub, sobald der Kerl zu glühen beginnt. Dazu springt ihr zu einer der Wände und nutzt den Netzleinenzug, damit ihr nicht von der riesigen Energiewelle erwischt werdet. Alternativ springt ihr nach vorne und haltet dabei die Sprint-Taste gedrückt. Danach wiederholt ihr den Vorgang. Zwischendurch sorgen ein paar Schergen des Endgegners für Abwechslung. Kümmert euch um die lästigen Feinde, bevor ihr eure volle Aufmerksamkeit dem Bossgegner widmet.

Shocker – OsCorp Laboratorium

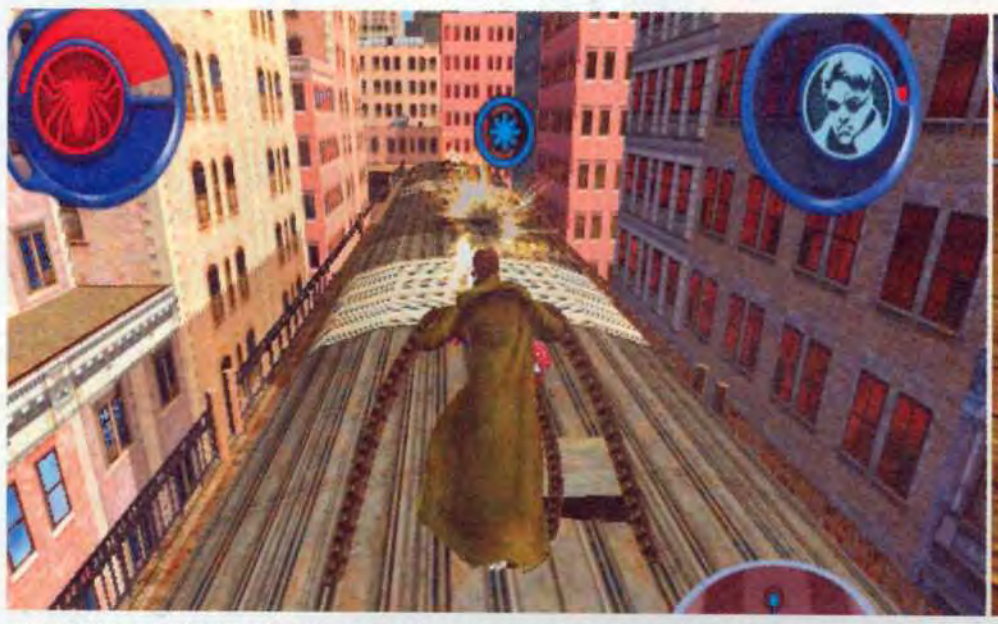
Springt und fliegt durch den Raum, bis Black Cat euch ein Zeichen gibt. Begebt euch auf die Plattform, die sich gegenüber der Schalttafel von Cat befindet. Drückt den Knopf und geht auf Shocker los. Hier habt ihr wieder mit der Energiewelle zu kämpfen. Wendet dieselbe Taktik wie bei dem ersten Kampf an und macht Gebrauch vom Netzleinenzug. Der Schutzschild wird endgültig deaktiviert, sobald ihr mit Cat zusammen das dritte Mal an den Schildgeneratoren herumpfuscht. Da Shocker nur wenig Platz zum Manövrieren hat, könnt ihr ihn dann problemlos niedermachen.

Doktor Octavius – Zug

Bei diesem Kampf geht ihr genauso vor wie bei eurer ersten Auseinandersetzung mit dem Doktor. Wenn ihr von dem Waggon geschleudert werdet, müsst ihr schleunigst wieder aufspringen. Zudem greift der Bossgegner schneller an als im vorherigen Gefecht. Da ihr nur wenig Platz für Ausweichmanöver habt, müsst ihr immer bereit sein, einem Angriff des Gegners mit dem Spinnenreflex zu entgehen.

Doktor Octavius – Finale

Erneut müsst ihr am Kraftfeld vorbeispringen. Allerdings breitet sich das Feld immer nach dem gleichen Schema aus. Merkt euch das Muster und ladet den Sprung-Balken komplett auf. Danach haltet ihr die Sprint-Taste gedrückt und springt an dem Kraftfeld vorbei, kurz bevor es sich zusammenzieht. Denkt daran, den gefährlichen Blitzen auszuweichen. Die beiden versteckten Schalter befinden sich gleich über der Wasseroberfläche und unter dem Dach der Lagerhalle. Das Hauptproblem in diesem Abschnitt besteht darin, dass ihr einen unverwundbaren Bossgegner am Hals habt, der euch ununterbrochen verfolgt. Haltet euch deshalb nie zu lange an einem Ort auf und macht euch mit einem Netzleinenzug aus dem Staub, sobald euch der Gegner auf die Pelle rückt. Beim Kampf kommt die bewährte Taktik zum Einsatz: Springt gleich zu Anfang zur anderen Seite, damit ihr genügend Platz zum Manövrieren habt. Weicht den blitzschnellen Angriffen aus und macht euch per Seil aus dem Staub, wenn der Feind mit seinen Tentakeln wild um sich schlägt. Sobald ihr den Bossgegner bewegungsunfähig gemacht habt, setzt ihr zu einer Luft-Combo an, um den Gegner viermal zu treffen. Wenn euer Kontrahent zu Boden geht, könnt ihr eine weitere Schlagserie anbringen, bevor ihr mit Gegenwehr rechnen müsst. Danach beginnt der Abspann.



ZUGFAHRT Achtet ständig auf die Spinnensinne, damit ihr jederzeit ausweichen könnt, da der Kampfplatz sehr klein ist.

SHOWDOWN Bleibt immer auf der großen offenen Fläche und klebt alle vier Tentakel des Doktors fest. Geht in diesem Kampf keine Risiken ein.

Jetzt auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
Nokia N-Gage	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: ____
Layout: Schulnote: ____
Titelseite: Schulnote: ____
Gesamtnote: Schulnote: ____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **GBA/GBA SP:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Hast du *Spider-Man 2* bereits gespielt?

Ja ❑
Nein, aber ich habe es vor ❑
Nein, dieses Spiel reizt mich nicht. ❑

6. Wie gefällt dir *Spider-Man 2* im Vergleich zum Vorgänger?

Besser als der Vorgänger ❑
Schlechter als der Vorgänger ❑
Mir gefallen beide Spiele gleich gut. ❑

7. Wie findest du die Grafik von *Spider-Man 2*?

Sehr gut ❑
Gut ❑
Geht so ❑
Miserabel ❑

8. Welche Wertung hättest du *Spider-Man 2* gegeben?

Zwischen 90 und 100 Prozent ❑
Zwischen 80 und 90 Prozent ❑
Zwischen 70 und 80 Prozent ❑
Weniger als 70 Prozent ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 10/2004)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Nintendo-Interview	___	❑	❑	❑
Reportage: Resident Evil 4	___	❑	❑	❑
Vorschau: NfS Underground 2	___	❑	❑	❑
Vorschau: Def Jam vs. WWE	___	❑	❑	❑
Vorschau: Call of Duty: Finest Hour	___	❑	❑	❑
Info-Center	___	❑	❑	❑
Test: Catwoman	___	❑	❑	❑
Test: Wario Ware	___	❑	❑	❑
Import-News	___	❑	❑	❑
Importtest: Paper Mario 2	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Feedback: Nintendo DS	___	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch: Biene Maja	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Splinter Cell 2	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Spider-Man 2	___	❑	❑	❑
Kolumne	___	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 10 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff
Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Ltg.), Ralf Kutzer
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe
ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2004 30.214 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.acclaim.de			
Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr,	€ 0,62/Min.
www.activision.de		Sa.-So. 16-18 Uhr	
Atari	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
www.atari.de			
Avalon Interactive	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
www.avalon-interactive.de			
Electronic Arts (D)	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
www.electronicarts.de			
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
www.konami.de			
Nintendo	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,50/Anruf
www.nintendo.de			
Take 2	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.thq.de			
Ubisoft	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.ubisoft.de			
Vivendi Universal	techsupport@vup-interactive.de		
www.vivendi-universal-interactive.de			

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	**100**
Codemasters	**2**
Computec Media AG	**19, 79, 83, 89, 94**
THQ	**31**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS

Eine Frage der Sprache

Atmosphäre durch Stimme? **DIE KOLUMNE**

Das Thema meiner aktuellen Kolumne fiel mir beim Betrachten des Intros von *Paper Mario 2* ein. Darin beobachtet man allseits beliebte Nintendo-Charaktere und sieht, wie die Geschichte ihren Anfang nimmt. Dies wird passend zum Papier-Thema des Spiels stilecht mit umschlagenden Papier-Seiten wie in einem Märchen präsentiert. Dies mag ja alles schön und gut sein, nichtsdestotrotz würde ich mir manchmal etwas Beeindruckenderes wünschen. Ich möchte, dass es schon im Intro zur Sache geht, will bereits zu Spielbeginn von der Grafik und vom Stil des Spiels weggefegt und von der Sprachausgabe der Charaktere gefangen genommen werden. Dass dies möglich ist, beweisen *Starfox Adventures*, *Beyond Good & Evil* oder *Tom Clancy's Splinter Cell* mehr als eindrucksvoll. Wo es sich erst recht anbieten würde, wäre Nintendos Flaggschiff-Franchise *The Legend of Zelda*. Allerdings deutete *Zelda*-Producer Eiji Aonuma bereits auf der E3 an, dass Miyamoto nicht besonders von der Sprachausgabe angetan ist und wohl auch das zurzeit in Entwicklung befindliche *Zelda*-Spiel für den GameCube keine Sprachausgabe bieten wird. Miyamoto begründete dies stets damit, dass jeder Spieler eigene Vorstellungen habe, wie die Stimme von Link sich wohl anhören möge, und man diese Illusion mit einer Sprachausgabe nicht zerstören wolle. Ich kann mich mit dieser Aussage nicht so recht anfreunden. Gut gemachte Sprachausgaben wie eben bei *Starfox Adventures*, *Beyond Good & Evil* und *Splinter Cell* (bei den letzten beiden Titeln sogar in Deutsch!) tragen für mich viel zur Atmosphäre des Spiels bei. Dass *Zelda: The Wind Waker* auch ohne Sprachausgabe eine höhere Wertung als die genannten, zweifelsohne sehr guten Spiele abstaubt, spricht nur für die Qualität des Nintendo-Titels. Ich möchte ja auch gar nicht darauf hinaus, dass *Zelda* oder eben *Paper Mario 2* keine fantastischen Spiele sind, ganz im Gegenteil, ich würde mir nur manchmal wünschen, dass Nintendo doch ein wenig mehr mit dem technologischen Fortschritt geht, sodass noch bessere Spiele herauskommen. Wie seht ihr das denn? Braucht Link eine Stimme oder lasst ihr lieber eure Fantasie spielen? Schreibt wie immer an fabian.sluga@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Tim Stein aus Magdeburg

David Göhzold aus Freiberg

Christopher und Tamara Schramek aus Wien

Ihr möchtet, dass wir auch eure Sammlung hier abdrucken? Dann schickt uns eure Fotos an:

n-zone@computec.de

oder an:

N-ZONE
Nachspiel
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Mit einer riesigen Reportage zu *Zelda Gaiden* (später *Majora's Mask*) und einem aufschlussreichen Miyamoto-Interview würdigten wir den Nachfolger des erfolgreichsten N64-Spiels aller Zeiten, *Zelda: Ocarina of Time*. Darüber hinaus enthüllten wir Details zum Game-Boy-Nachfolger, stellten den Rare-Titel *Jet Force Gemini* vor und fuhren mit Ubisofts *Racing Simulation 2* auf die Teststrecke, welches satte 87 Prozent abstauben konnte.

VORSCHAU

N-ZONE 11/04 Ab 08.09.2004 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

MARTIN PITZL

Martin Pitzl ist 26 Jahre alt und Public Relation Executive bei Activision.

Martin Pitzl

Was spielen Sie im Augenblick?
Martin Pitzl: *Medieval: Total War.*

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Martin Pitzl: Die Verbindung von Echtzeit- mit rundenbasierten Strategie-Elementen ist für einen Vollblutstrategen wie mich natürlich ein gefundenes Fressen.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
Martin Pitzl: Da muss ich mich ein wenig an meine frühen Jahre zurückerinnern: Da ist zum einen der Game-Boy-Klassiker *Super Mario Land*, vor allem die Fluglevels find ich super, alle *Final Fantasy*-Titel wegen der coolen Atmosphäre und *Super Mario Kart* wegen des Multiplayer-Modus.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Martin Pitzl: Die Möglichkeit, vier Controller direkt anzuschließen, ist ziemlich praktisch.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Martin Pitzl: Jede Fortsetzung von *Final Fantasy*.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Martin Pitzl: Das allererste Spiel, das ich gespielt habe, war eine Art *Pong* auf einer eigenartigen No-Name-Konsole. Auch an *Pac-Man* kann ich mich noch düster erinnern. Wirklich begeistert war ich aber zum ersten Mal bei *Pirates!*

Welche Spiel-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Martin Pitzl: Ich bin generell eher ein Strategie- und Rollenspieler, am liebsten schön gemächlich rundenbasiert. Gerade Spiele mit historischen Kampagnen, bei denen man die Weltherrschaft an sich reißen kann, finde ich gut.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Martin Pitzl: Ich finde, Multiplayer-Spiele sollten generell nicht zu komplex sein, damit das Gefälle zwischen unterschiedlich starken Spielern nicht zu groß wird. Partyspiele wie *Micro Machines* mit ein paar Freunden sind deswegen immer eine Spaßgarantie. Auch bei Fußballspielen oder First-Person-Action-Games bin ich immer für ein Multiplayer-Match zu haben.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Martin Pitzl: Behaltet eure gute Laune! Miesmacher gibt's schon genug.

WWE: Day of Reckoning

Gelingt es, den Weg an die Spitze zu gehen? Oder bleibt THQs neuestes Wrestling-Produkt wieder hinter der Konkurrenz auf PS2 und Xbox zurück? Der ausführliche Test in der kommenden Ausgabe wird es zeigen.

Animal Crossing

Vor über zwei Jahren ist der Titel bereits in Japan herausgekommen und kurz darauf in den USA. Nintendo scheint sich nach der Devise „Lieber spät als nie" doch noch für einen Release in Europa entschieden zu haben. Wir zeigen euch in unserem Test, ob sich der Kauf des zweifelsohne innovativen *Animal Crossing* doch noch lohnt.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:		X-MEN LEGENDS
TEST:		MADDEN NFL 2005
TEST:		NHL 2005
TEST:		RIBBIT KING
TEST:		TERMINATOR 3: THE REDEMPTION
TEST:		DIGIMON BATTLE SPIRITS 2
TEST:		MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.